

SRPEN 1995 MĚSÍČNÍK POČÍTAČOVÝCH HER

CENA 19,90 Kč 26 Sk

48

# excalibur

148 stránkový  
Excalibur na  
obzoru!

(strana 2)





Vážení čtenáři,

V červnu jsme oznámili změnu Excaliburu ze čtrnáctideníku na týdeník. Řada z vás, kteří jste znali opožďování některých čísel čtrnáctideníku, jste o našem rozhodnutí jistě zapochybovali. Přiznám se, že ani my jsme si nebyli zcela jisti, jak vše zvládneme. Nyní je možno zpětně zhodnotit výsledek naší práce.

Všechna čísla týdníku jsme vydali bez zpoždění, každý pátek jste si mohli přečíst nové vydání. Naše konkurence byla zaskočena naší rychlostí, obrat se zvýšil téměř čtyřnásobně.

Avšak naším cílem nebylo jen trumfovat konkurencí. Na prvním místě je u nás především maximální spokojenost vás, čtenářů. Rychlost vydání nebyla na úkor kvality obsahu, ve srovnání s číslem 44 se objevila řada nových rubrik (týden, téma, názory, hardware, reportáž) a vedle recenzí na starší hry informoval Excalibur jako první u nás i o řadě novinek. Zároveň se zvedla obsahová i jazyková úroveň. Pro zpestření jsme úvodní rubriku preview a prvních dojmů psali ve stylu novinového zpravodajství.

Grafické provedení čísla 45 jsme svěřili studentu katedry zaměřené na typografii a design časopisů jedné umělecké vysoké školy. Protože však vaše ohlasy byly velmi rozporné a převažovaly negativní, tuto úpravu jsme opustili - v budoucnu možná využijeme symbol Excalibur TIP. Asi největším nedostatkem současného Excaliburu je malý počet stran a nekvalitní obálky. Při průzkumu mezi čtenáři je požadován rozsáhlý a kvalitní časopis s perfektním obsahovým a grafickým provedením. Po pečlivé úvaze jsme došli k rozhodnutí takový Excalibur pro vás od jubilejního čísla 50 vydávat. Přemysl Twrdý, ředitel

## EXCALIBUR COVER CD ZDARMA

Od čísla 50 budou dostávat předplatitelé každé vydané cover CD zdarma.

Od čísla 50 bude Excalibur rozsáhlý měsíčník nejvyšší kvality. Předplatitelům bude zasílán s předstihem 2-3 dny, takže jej budou mít dříve než bude v prodeji na stáncích.

Pokud máte zájem dostávat všechna COVER CD od čísla 50 zdarma, objednejte si předplatné EXCALIBURU na 1 rok.

12 x 75 Kč = 900 Kč  
(posíláme jako obyčejné novinové zásilky)

12 x 95 Kč = 1140 Kč  
(pokud chcete zásilky dostávat doporučeně)

Zájemci o předplatné, zašlete příslušnou částku složenkou C na adresu: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Na zadní stranu napište: Předplatné Excalibur, COVER CD zdarma.

Pokud si Excalibur nepředplatíte na rok, budete mít možnost kupovat COVER CD za 75 Kč v omezeném množství ve vybraných prodejnách.

Pouze předplatitelé mají zaručeno, že budou dostávat zdarma COVER CD spolu s časopisem. Nárok na COVER CD zdarma mají pouze ti, kdo si předplatí Excalibur na 1 rok.

Pozn.: COVER CD bude určeno pro PC CD-ROM. Pro ostatní počítače (Amiga, ST, Mac) bude jen nepravdělně věnována část CD, kterou bude ovšem třeba překopírovat z PC CD-ROM.

Informace o předplatném  
tel.: 02/667 123 15.



# BRUTAL: Paws of Fury

AMIGA

Greenpeace  
proti zvířecím  
souborům!



Do pobočky hnutí Greenpeace v ČR se dostavila známá liščí kráska Foxy Roxy v dost ubohém stavu a okamžitě zažalovala všechna zvířata na světě za porušování lidských práv. Bylo proto zahájeno vyšetřování, které dodnes pokračuje. Při prvním výsledku uvedla poškozená, že si šla jako obvykle ulovit nějakého zajíce k obědu a cestou v lese ji přepadl medvěd...



**Vyšetřovatel:** „Co od vás dotýčný medvěd chtěl?“  
**F.R.:** „Říkal, že je pánem lesa a všechno mu tam patří. A že když si chci ulovit něco k obědu, musím s ním nejprve bojovat...“  
**Vyšetřovatel:** „Znáte onoho medvěda?“  
**F.R.:** „Doslouchal jsem se, že je to Medvěd Ivan, přeborník v sumo.“  
**Vyšetřovatel:** „Bila jste se s Ivanem?“  
**F.R.:** „Ano a nebylo nic těžkého jej porazit.“

A když už jsem se konečně chystala chytit můj oběd, vrhnul se na mě Kojot Kendo. I toho jsem zdomala, ale to ještě nebylo všechno...“

**Vyšetřovatel:** „Kolik zvířat vás nutilo s nimi zápasit?“

**F.R.:** „Bylo jich celkem deset. Ale všechna podlehla. A když už jsem se konečně dostala k vytouženému jídlu, zjistila jsem, že je to mistr v karate a já neumím. Proto mě takhle zřídil. Ani jsem nemohla obrát přední pacičku. Ještě jsem dnes nic nejedla, mám hrozný hlad. A jestli mi nedáte něčeho najíst, tak vám tady...“

Buch!

**Joe**  
(Podrobná recenze na str. 11)

## Virocop

AMIGA 1200

Bude legendární Robocop nahrazen neznámým pistolníkem?

Asociace evropských vydavatelů zábavního softwaru (ELSPA), jež už dlouhý čas bojuje proti softwarovým pirátům a násilí v počítačových hrách, kontaktovala známého programátora Andrewa Braybrooka, aby jim v jejich snažení pomohl. Ten na zakázku sestrojil neohroženého policistu, který by měl ELSPA zbavit veškerých starostí.

Po vpuštění do počítače a nastartování určité hry okamžitě likviduje všechny záporné osobnosti, včetně zkorumpovaných hráčů baseballu a veverka plivajících lískové oříšky. Postaví se i proti atletům používajícím nedovolené povzbuzovací prostředky, zažene na útěk obrovské zmutované potvory. Je designován pro pohyb v členitém terénu - jeho tvar připomíná podivný sud plný neváží ke zlu, místo nohou má výkonné kolečko-ové brusle. Pohybuje se velmi rychle, není pro něj problém přeskákat širokou propast a stíhl nepřijemně přesně. Od ELSPA jsme obdrželi zprávu, že už nyní při zkušebních zásazích po Virocopovi zůstávají jen hromady mrtvolek.

Jistý nejmenovaný zločinec - člen společnosti Renegade - se nachal slyšet, že na policiaji připraví mamutí past v podobě sedmnácti zatracených těžkých bludišť. Nezdá se, že by to pro Virocopa bylo příliš tučné sousto. Podle posledních infor-



maci už se prokousal do druhého bludiště. Celé dění budeme sledovat a uživatelem počítače oznamují, že Virocop zatím řádí na ECS Amigách a Amize 1200.

**Joe**

Excalibur COVER CD  
zdarma již od čísla 50

Informace na druhé straně

o b s a h

### Preview:

**Brutal: Paws of Fury**  
AMIGA (3)

### Virocop

Amiga 1200 (3)

**Are You Afraid of the**  
PC-CD (4)

### Nightfall

PC (4)

### SkyRoads

PC (4)

### Machiavelli the Prince

PC-CD (4)

### Kaleidoskop (5)

### Téma: Násilí ve hrách

Tridílný seriál - 3. část (6)

### Hardware:

Action Replay - 2. (29)

### Dopisy

Názory (30)

### Recenze

**Are You Afraid of the Dark?** (PC-CD)  
adventure (10)

**Behind the Iron Gate** (Amiga)

3D akční (22)

**Brutal: Paws of Fury** (Amiga 1200, Amiga,  
PC, PC-CD) zvířecí bojová (11)

**Clockwork Knight** (Saturn) arcade (21)

**Diggers** (PC, Amiga) strategie (13)

**Gale Racer** (Saturn) autička (22)

**Grandad** (Atari ST) adventure (14)

**Inferno the Odyssey Continues**

(PC, PC-CD) vesmírný simulátor (19)

**Pinball Dreams & Fantasy**

- Special Edition (PC) pinball (22)

**Skořápy** (Atari ST) strategie (23)

**Soccer Superstart** (PC-CD, PC, Amiga)  
futbal (13)

**Ultimate Soccer Manager** (Amiga 1200)  
sportovní strategie (12)

**Whizz** (PC-CD, Amiga) 3D plošinovka (19)

### Návody

**Colonization** (PC, Amiga) (26)

**Ečstática** (PC) (28)



Kupón na cover CD 55 uveřejněný v minulém čísle byl určen pro týdeník, u kterého měl vzhledem k rychlosti pošty předplatitel přilížit výhodně. Protože Excalibur bude měsíčník, COVER CD obdrží všichni noví předplatitelé zdarma.

## COVER CD již od č.50

Vážení čtenáři,

Oznámení o přípravě nového COVER CD vzhlédem k tomu, že jsme se na základě vašich dopisů rozhodli definitivně změnit Excalibur na prestižní měsíčník s nejvyšším počtem stran, rušíme akci s kupónem vyhlášenou v minulém čísle. Způsob rozesílání CD jen předplatitelům je totiž jednodušší a rychlejší než distribuce pomocí kupónů. (vice na str. 2)

■ PC-CD

## Are You Afraid of the Dark?

Strašidelné divadlo poskvrněno krví

Ve známém Orpheově divadle na hlavní třídě našeho města došlo ke krvavé tragédii. Veleuspěšný zábavní program známého mága a kouzelníka Orpheu se změnil z jatka, když při triku s gilotinou přišla o hlavu jeho asistentka. Jako by to ještě nestačilo, nechal Orpheo, ostatní jako vždy, zmizet své dcery ve známých teleportačních skříních. Jaké však bylo zděšení diváků, když se dívky neobjevily, a navíc asistentka zůstala ležet v tratolži krve s hlavou u nohou mága. Diváci prchli a od té doby je divadlo uzavřeno.



Jednoho dne se dva sourozenci vydali na výlet a zavítali do ponuré budovy divadla. Hned je uvítal sám Orpheo a zabal je, aby jej nechal zmizet ve skříních. Protože však k tomuto potřebuje dvě osoby, jal se hledat i sestru, která se mezitím propadla do nižšího patra budovy. Naš časopis celou záležitost sleduje a doufáme, že vy s námi.

Roger T.

## NIGHTFALL

■ PC

Beast strikes back!

Moravská nezávislá softwarová společnost Beast SW chystá po Tetrisu II pro majitele všech Stěček další lahůdku - dungeon Nightfall. Tvůrčí se nechal slyšet, že hodlají překonat legendárního Dungeon Mastera a možná i jeho druhý díl. Bude se jednat o klasický dungeon (těch je v posled-



ních letech zatraceně málo) okoupený mnoha logickými hádankami s více řešením, boji s podzemními stvůrami a samozřejmě nebudou chybět ani kouzla. Ve hře by měl být i auto-mapping. Grafickou stránku můžete posoudit z obrázku, ale i když jsme od Beastů dostali demodisketu, netroufám si vůbec odhadovat, jak bude vypadat finální verze. Zatím to vyhlíží celkem sympaticky, ale na výsledek si budeme muset počkat až do Vánoc. Každopádně přejí Beast Software hodně úspěchů a jsem zvědav na jejich další plány.

Joe

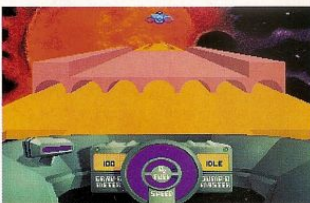


■ PC

## SkyRoads

Hop sem, hop tam

Her, které se vejdou na jednu disketu, stačí jim 286 a 1 MB RAM, se v dnešní době programují jen velmi málo. Já mám s těmito hrami ale ty nejlepší zkušenosti. Oproti většině cédéčkových nemyšlů, skládajících se z několika gigabytů digitalizovaných animací a z nemalého množství digitalizovaných zvuků, je spousta z nich výborně hratelných, ačkoli grafika i hudba bývají podprůměrné. Tento úvod bych si jistě ušetřil, kdyby hra SkyRoads nepatřila mezi ty „malé, ale pěkné“ hříčky. Nyní už ale ke hře samotné. Ovládáte malé raketové vozítko, viděné zezadu, jezdíte jím po děra-



vých vektorových plošinách a skáčete z jedné plošiny na druhou. Ubývá vám při tom čas (kyslík) a palivo. Plošiny jsou tak graficky nenáročné, že je to až hrůza, ale přesto stále vypadají jako plošiny. A nemyslete si, že je to špatná hra. Je sice nenáročná, ale zábavná.

Mrkovslav Pytlík

■ PC-CD

## Machiavelli the Prince

A máme tady od Microprose další strategii (tentokrát na CD ROM) a nevypadá vůbec špatně. Děj hry vás zavane na začátek čtrnáctého století do Itálie, přesně řečeno do města ostrovů, vodních kanálů a říček... No prostě Benátek. Úkolem nás hráč je vystupovat v osobě jednoho z nejvýznamnějších politiků té doby Machiavelliho. Ano, ve hře se roztáhne ruleta velkého obchodu a vysoké politiky. Jediným a prvotním úkolem je zmocnit se trůnu a udržet na něm, co nejdéle to půjde.

Světová mapa je založená na systému prozkoumání a uvidíš, stejně jako v Duně 2. Všechny obchodní a politické transakce řídíte z Benátek. Ta-



dá má své sídlo i církve (papež). Nechybí ani palác se senátory, kteří aniž na to nevypytávají, dají se na výpravu nebo v horším případě můžete zaplatit vraždu některého z nich. Grafika je velmi pěkná a prokreslená do detailu. Hudba také moc nezaostává. Zvuková karta hraje pěkné skladby, které dobře podbarvují děj hry. Bylo už velice strategii, kterých děj vycházel z obchodu nebo politiky. Některé se proslavily a staly legendami (Duna 2, Populous 2...), jiné zas byly propadlé, na které se hned zapomělo (Genesia). Uvidíme jak dopadne v hodnocení strategie Machiavelli the Prince...

VLAPON

## Ravenloft II

V Excaliburu 45 jsme v recenzi Ravenloft Stone Prophet bez konzultace s autorem provedli některé úpravy, které poměrně význam. Omlouváme se.

Na obrázku: Petr Chlumský prohlíží Excalibur 45

-bi, tok-



### ATLANTIDA

Čechova 4, 170 00 Praha 7

Tel: (02) 37 57 54

Amiga 600 8.296 Kč

obsahuje Deluxe Paint III a 3 hry

A1200 DD 15.372 Kč

obsahuje Deluxe Paint IV,

Wordworth, hry Oscar, Dennis

Amiga CD32 5.856 Kč

obsahuje hry Oscar a Diggers

Amiga CD32 6.466 Kč

obsahuje hry Oscar, Diggers,

Microcam a Chaos Engine

Paravision SX1 8.906 Kč

Vše skladem, napište si o kompletní ceník. Zasláme na dobrouku.



# KALEIDOSKOP

Pacman na SNES

Legendární PACMAN má za sebou spoustu mutací. Byl tu jako 3D bludiště, holčička (Pac-Lady) a měl i své vlastní městečko (Pac-Land). Jak si jistě vzpomínáte, žádný z těchto odvárů se nedočkal stejného úspěchu, jako originál. „Pac In Time“ (Pac v čase) je název dalšího dílu do série. Jedná se o klasickou 2D plošinovku a to tak klasickou, že nového nepřináší vůbec nic. Zahrát si ji můžete (ale taky nemusíte) na SNES.

Práva a multimédia

V poslední době začíná být docela dusno okolo interaktivních práv. S nástupem multimediálních produktů se právníkům začínají točit hlavy. Trochu světla do toho zmatku vnášela smlouva mezi WGA a DGA. Až doposud totiž nebylo v mnoha případech jasné, kolik se vlastně má za použití materiálu v interaktivním díle platit. To se nyní změnílo, ale mnoho legislativních děr stále přetrvává.

Grafika Megadrive

O to, že grafické možnosti Megadrivu jsou docela vysoké se můžete přesvědčit u „Demon's Crest“. Z procházečky sice postrádá hlubší smysl, ale grafika se nápadně podobá proslavené trilogii „Shadow of the Beast“ na Amigu. Dokonce i postavička je podobná jako hlavní hrdina Beastu 2, má jenom navíc křídla. Takový detail.

Film a hry

Na jedné straně se velká filmová studia snaží tvořit filmy podle úspěšných počítačových her (viz Street Fighter, Mortal Kombat) a na druhé straně tlačí své filmové produkty na nejruzší platformy. MGM/UA uzavřelo nedávno neexklusivní smlouvu s firmou Grolier/Matra Hachette (v tomto kaleidoskopu padne její název i několikrát), která už má na počítačovém trhu jmená. Jejich prvním společným produktem byla CD-ROM hra „Blown Away“ podle stejnojmenného filmu s Bridgese. Po filmu i po hře se ale velmi rychle slehla země. Copak asi bude dalším produktem tohoto spojení?

Brutal Paws na SNES

Mlátičky jako Street Fighter, nebo Mortal Kombat jsou teď ve značné oblibě. Brutal Paws (Brutální tlapy) na SNES se nese přesně v tomto duchu. Misto nebezpečně vypadajících monster tu ale válčí se comičovými postavkami zvířatek. Jejich tlapy se při každém úderu natahují podobně jako indy ve Street Fighteru 2. Animace jsou docela bohaté a hratelnost se zdá být dobrá.

Oscary na Internetu

Akademie filmového umění a věd, která každoročně uděluje Oscary, si před nedávným vyhlášením letošních nominací zakoupila místo na Internetu. Čtělí tak zpřístupnit celému světu jakýsi interaktivní průvodce Oscarami. Během několika minut po vyhlášení nominací byla všechna inkriminovaná data na Internetu k dispozici. Ve spolupráci s ABC a AMPAS plánuje akademie obohatit data na Internetu o kompletní encyklopedii Oscárů, vědomostní soutěže apod. Všechno bude ale především ve formě textu, mnoha obrázků se nedočkáme pro kvantitativní (z pohledu dat) náročnost stahování fotografií.

Baviv v cyberspacu

Americký komik Jay Leno, který je za oceněním proslaven tím, že bavi všude padesát států dvě hodiny pět dní v týdnu (klobouk dolů) se nedávno zařadil mezi hvězdy, když si odsádkou do cybersmíru. Byl totiž hostem na síti America On-Li-

ne. Odpovídal tam na dotazy předplatitelů a sršel vtipem (jak by to, když si v toho klidně ležel a na klávesnici tukacla jeho asistentka - podle jeho diktátu, rozumí se). America On-Line si libuje, protože v této době dosáhl počet napojených předplatitelů rekordního čísla.

Double Dragon

Neúspěch filmové verze počítačové mlátičky Double Dragon nijak neodvratil rozhodnutí distribuční firmy Bohbot (má na svědomí například animovanou verzi Horala - Highlander) připravit k září 1995 první díly kresleného seriálu pro děti - Double Dragon. Zatím není znám ani počet připravovaných epizod, ale Bohbot si stojí tvrdě za svým. Hlavně aby taky tvrdě nenarazil.

Computeroví herci

Před lety se hojně diskutovalo o tom, zdali bude v budoucnu možné „oživit“ zesnulé herce pro role v nových filmech. Pro mnohé to byla tehdy utopie, pro nás už ne. Americká televizní stanice HBO (přažáci ji už znají blíže) chce oživit svůj hezký seriál hororových povídek „Tales From The Crypt“ (Povídky z krypty) o účinkování Humphrey „Bogey“ Bogarta (Casablanca, tedy). Epizodu produkuje Robert Zemeckis, který dříve již na vzhledné použití stejných počítačových technik, které dovolily jeho Forestu Gumpovi potkat (ex-) prezidenta Nixona.

500 Nations

Jak je vidět, Kevin Costner se nevnuje jen megalomanským produktům jako je „Waterworld“ (mimo jiné jeho rozpočet na konci natáčení přesáhl stopadesát milionů dolarů). Kevin uvádí také obvyklejší osmi-hodinový dokumentární pořad pro CBS nazvaný „500 Nations“ (Pět set národů). Mezitím Microsoft Corp. pracuje na jeho CD-ROM verzi. V podstatě se jedná o projekt, který uživatele seznámuje s příběhy, které si vyprávěly různé indiánské kmeny. Kdož jak by dopadl, kdyby s ním nebylo spojeno Costnerovo jméno.

The Doom Generation

Několik lidí se mne ptalo, jestli je film „The Doom Generation“ verzi slavné hry „Doom“ o jejím filmovém zpracování jsme si zde nedávno povídali. Odpověď je: „ne“, TDG je levný erotický thriller, který nemá s Doomem nic společného. Žádné strachy, až se okolo filmového Doooma bude něco skutečného dít, dozvíte se to nejprve právě v této rubrice v Excaliburu!

Multimediální obchod

Stále více „velkých společností“ se chce přizpůsobit na rostoucím multimediálním obchodu. Jedněm z posledních jsou Italský (Milán) Olivetti a americký (San Francisco) Star Press Multimedia. Jejich cílem je zaměřit se na (a teď to přijde - termíny z jejich vlastní oficiální tiskové zprávy - porďte se „infotainment“ a „edutainment“). Dobrý, ne?

Spider-Man

Firma Acclaim začíná spolupracovat s comičovými vydavatelským Stana Lee - Marvel Comics, které ale u nás vůbec neznáme, takže vám je nebudu jak puk a zašvěná menšina slintala a celou stránku Excaliburu zamokřila, což nechci, hlavně ne u téhle stránky. Takže od Acclaimu vyčáží Spider-Man (zase bez podtitulu, takže se nám ty hry o něm pěkně spletnou) a Wolverine - Adamantium Rage.

Nekompatibilitní PC

Už jste slyšeli tu storu o začátkách Mystu? Předmět upozorňuji, že je to pouze drb, ale drb který vypustil ředitel Envisioneering Group z New Yorku! Díky nekompatibilitě

prý hned po uvedení Mystu osm ze dvaceti cedéček putovalo zpět do obchodu. A důvod? Reklama za nekompatibilitu. Druhá zpráva, kterou pan Doherty vypustil se týká jistě nejenomové japonské firmy, která se chystala s velkou parádou uvést na americký trh svou novou CD hru. Za účelem prezentace novinářům zakoupil přímo v USA jedenáct pecéček. Večer před prezentací jen náhodou zjistili, že díky nekompatibilitě funguje jejich super-pařba jen na jednom z nich. Dobrý co?

Pravěké závody

BC RACER, nový titul od Core Design, navazuje na populárního BC Kida snad jen v tom, že je BC - tedy prehistorický. Jako frajer - jeskynní muž Cliff Ace se vydává na divokou jízdu na svém slápkostroji. V dřevěné sádkě mávé dělá společnost vaše přítelkyně ROXY. Pohled je stejný jako u Out Runu, nebo Lotusu a jezdí se na pořadí, nikoliv na čas. Grafika je, jak už je u Core Designu zvykem, comičovská. Projíždíte pod mosty z dinosaurových koster, po ulicích a chodnicích pravěkého města ne nepodobného Bedrocku. Zajedete si také v zimě a dokonce i v noci, kdy bude před vaším slápkostrojem svítit pruh světla. BC Racer bude k dostání na PC, PC-CD, Segu a Mega CD.

Interaktivní televize

Představte si, že americký Bell South Corp se hodlá spojit s německým Thyssen Handelsons za účelem získání soukromé telefonní licence (na území Německa, rozumí se). Ze vám to je jedno? Možná změníte názor, když prozradím, že jejich hlavním cílem je zajištění on-line služeb, interaktivní televize a videa na zakázku. To už zní lépe, ne? Společnosti hodlají investovat 2,6 miliardy dolarů (asi 71,5 miliardy korun) s předpokládaným návratem 6,6 miliardy (asi 181,5 miliardy korun) dolarů v roce 2000.

Stereogramy

Celý svět se nám zbáznil do stereogramů a dokonce i několik mých přátel se shánělo po počítačovém programu, který by je dokázal vytvořit (jedem ho chtěl dokonce napsat). Takových programů je dnes na trhu hned několik (některé i sharewarové), ale jejich kvalita kolísá. „Stereograms“ od Mindscape patří mezi ty lepší. Program obsahuje několik stereogramových obrázků a další si můžete vyhotovit. Stačí nahrát obrázek do programu a zvolit, která část se má objevit před kterou. Následuje velkou krátká kalkulace a picho (tíh, pic ho“) - váš vlastní stereogram je tu. Jednu nevýhodu to ale má. Pokud na to chcete koukat na monitoru často - brzy si pokazíte oči a budete byste chtěli grafiku převést na papír, budete potřebovat velmi kvalitní barevnou tiskárnu. „Stereograms“ vyžaduje minimálně PC 386, 2MB RAM a běhá si pod Windows. Jeho cena se pohybuje pod hranici dvaceti liber (tedy asi osm set šedesát korun).

Vektorový masakar

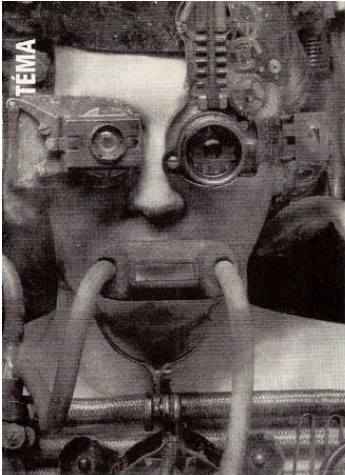
Další ze střileček, které bohatě podporují hru po síti je „Spectre VR“, nový vektorový masakar od US Goldu. Na první pohled se nejedná o nic tak novátorského. Hranatě hory a jehlany na pozadí tmavé oblohy i tmavé země. Jen horizont není tmavý, většinou je fialový, nebo namodralý. Ehm. No a v tom si hrát! mála hranatá letadýlka. Ehm. No a letat to může až sedm hráčů.

Mortal Kombat v TV

Podobně jako Donkey Kong, i Mortal Kombat je nyní tlačen do televize jako animovaný seriál pro děti! Ha, ha, to už vidím ... Ne maminko, ještě tu televizi neplepelne, tedka tam bude Golo a uživte zase někomu vytlátné sídce a poteče krev!

KAT





## VIDEOHRY VE VYSOKÉ POLITICE?

Vlády vyspělých kapitalistických zemí (jak jsme již řekli, jedná se především o USA, Británii, Německo a Austrálii) se v poslední době pokoušely prorazit své zákony, které by tak či onak kontrolovaly násilí ve videohrách. Brzy se ale začaly ozývat hlasy, že téma brutality počítačových her je pouhou zástěrkou pro operace daleko širšího rázu. Ze bychom měli Jamese Bonda na počítačové síti? Zní to dost šiléné, a tak se raději podíváme na celou záležitost pěkně od začátku.

Je velmi zajímavé, že veškerý boom s možnými vládními nařízeními začal, aniž kdokoliv vytvořil solidní, vědecky podložené studie o problému. Nikdo nepředložil sebrané rozpracovaný plán, na jehož podkladě by se měla tak závažná věc, jakou omezení pravomocí části průmyslu rozhodně je, uskutečnit. Nikdo nekonzultoval uživatele software a nikdo nevezl žádná fakta, na jejichž podkladě by mohlo být přistoupeno k sankcím. Nenašla se ani žádná vlivná skupina lidí, asociace, nebo sdružení, které by se zasloužilo o to, aby byla učiněna přítrž násilí ve videohrách. Navíc veškeré doposud provedené (a zveřejněné) studie jasně naznačují, že násilí ve videohrách nepůsobí zvýšenou kriminalitu mládeže (viz výše). Abych parafrázoval Shakespeara, „zdá se mi být cosi šnilého v této záležitosti“.

Proč bychom chodili jen po povrchu věcí? Když jsem už ten problém nakousl, nepustím ho a pokračně se do něj zahrnuju. „AUI“ „Kdo to byl?“

Když se politik uchází o nějaké místo, ať v kongresu nebo přímo v Bílém domě (zůstaneme-li na chvíli ve Státech), potřebuje na sebe upoutat pozornost (pokud patříte mezi ty, kteří věří, že politici jsou zde proto, aby obyvatelům sloužili, raději přeskočte odstavec nebo se vraťte k Mateřidousce). Kritizovat zábavní průmysl se stalo klasickým sportovním odvětvím mnoha politiků. Proč? Je to tak triviální a vychytalé zároveň! Každému je jasné, že v dnešní hektické době nemá rodiče na své děti dostatek času. Přesto se jim přirozeně nechce přiznat (sobě i okolí), že děti neustále rostou (víc či méně) jako kůl v plotě. Ale jejich děti (když, perou se a někdy i zabíjejí) viz nedávne přestřelky dětských gangů v Chicagu). Takový chudák rodič se zmítá mezi svou prací a láskou k dětem. Na jednu stranu se

snaží vydělat co nejvíce peněz, aby si celá rodina (děcka nevyjímaje) mohla žít co nejlepe, a na druhou stranu tráví s ratolestmi čtyři hodiny týdně. A ratolesti začínou dělat problémy a rodiče začne cítit výčitky svědomí. A ty boli. A bolí hodně. Tu se odněkud objeví politik, úplně neznámá tvář, a řekne rodiči, že za všechno může ten špatný film v televizi, nebo ta zatracená brutální hra (jinými slovy říká: „Vy za nic nemůžete, milí rodiče. To, že nevíte, s kým se vaše dítě stýká, to, že nevíte, čím se trápí, i to, že s ním trávíte méně než pět hodin týdně, je v pořádku. Vy jste ti hodní mi volí, pojďte, propereme někoho, kdo má hodně peněz, stejně mu je závidíte, že jo? Tak pojďte, pustíme mu žilou, třeba vám taky něco ukápně, a když ne, tak alespoň budeme mít ten dobrý pocit, že můžeme tomu, kdo léta pracuje na svém zisku a buduje svou company, trochu ublížit. Hurá do toho, a na ty zatracené děcka už ani nemyslete!“).

Pochopitelně, promluvit takto k masám není až tak triviální, jak by se mohlo na první pohled zdát. Občas se dá k klopytnout a narazit si nos. Po léta obviňovali politici televizi a film neadresně. Před pár lety udělal tehdejší viceprezident USA Dan Quayle velkou chybu. Byl totiž ve svých výtkách konkrétní. Ztrapnil se před celou Amerikou, když do televizní kamery prohlásil, že TV komediální seriál „Murphy Brown“ (PLTV1 ho uvádí každé pondělí v 18.05, vědte podporující) a jeho hlavní, stejnojmenná představitelka jsou vinní za pokračující pokles morálních hodnot v zemi (reportérka Murphy se totiž v jednom dílu stala svobodnou matkou, mimo jiné to byl jeden z nejlegitimnějších důvodů, a to jsem jich viděl asi 50 %, na více totiž nemám čas, jinak bych je sledoval všechny). Nejenom, že si tím Dan způsobil velkou ostudu, ale začaly se ozývat hlasy, které jsou pro naši úvahu velmi důležité: „Vzpamatuj se, člověče! Murphy je fike, je to jenom televizní seriál!“

Poučení je jasné, čím více je politik neadresný, tím více si mohou za jeho slovy lidé představit. Takový senátor Exxon začal bojovat proti sexu na Internetu. Nebojoval proti konkrétnímu lidem nebo programům, jeho zaměřováním se ustálil na tématu (I) „sex na celosvětově dostupné síti“. Puritáni si toto téma ihned asociují s pornografií vůbec, a hned má senátor podporu nejméně třiceti procent populace. Senátor chce nepochybně někdo kandidovat. (Stejně pochybují, že se někým dostane, protože jeho jméno si budou lidé stále asociovat s mastnými skvrnami na moři.)

Ale můžeme jít ještě dál. Současný prezidentský kandidát Bob Dole na to jde totiž také pěkně zostrá. Napadá klasické spojení Washingtonu - Hollywood (o provázání těchto dvou světů by se dal napsat několikostránkový elaborát, takže se raději nebudu pouštět do žádných detailů, snad jen připomenou, že voľba Ronalda Reagana prezidentem byla tehdy velkým hollywoodským úspěchem). Dole začal tvrdit bojovat proti násilí v hollywoodských filmech, a hned je z něj kládek. Někteří hollywoodští herci se cítí ohroženi (nebo prostě chtějí využít šance na zvýšení popularity) a chytynou se do vleku. Teba taková Jane Fonda prohlásila na nedávné konferenci věnované stavu filmového průmyslu, že svět je plný násilí a Hollywood proti tomu nic nedělá, naposledy ho svými filmy podporuje. Hned sklídila bouřlivý potlesk. Ostatně kdybych tam

seděl, tleskal bych taky. Kdybych totiž netleskal, vypadalo by to, že podporuji rostoucí vlnu násilí ve světě a hned by si ode mne začali lidé odvádět (nepřipadá vám, že bych v té chvíli něco ztratil? Myslim, že se tomu říká „právo na vlastní názor“). Jane Fonda se prostě ukázala. Tak mne napadá, kdy že to měla svůj poslední filmový hit?

## POČÍTAČOVÉ SÍTĚ

BBS, „on-line services“, placené databanky a nejružnější celosvětové počítačové sítě jsou v dnešní době sklady nepteberného množství informací, které si můžete vyzvednout z kteréhokoliv místa na Zemi. Představují prakticky gigantickou databázi historiky i aktuálně cenových informací. Počet jejich uživatelů může dosahovat deseti až patnácti miliónů! Jenom počet uživatelů Internetu se každým rokem zdvojnásobuje, stejně jako počet jeho „sites“. Neuvěřitelné množství informací na sítích je až omračující. Lidem, kteří se k nim dostanou poprvé, se z toho mnohdy dělá nevolno. Je to asi ten samý pocit, jako když poprvé letíte nad New Yorkem. Nikde nevidíte konec.

S růstem významu cyberspace se objevila i nová podoba novináře - takzvaný „cyberjournal“ nebo „electronic freelance writer“. Cyberjournaly jsou novináři, jejichž články se objevují právě v sítích. To oni přinesli dost šokující informace o pozadí války v Perském zálivu. Byli to lidé, kteří tam přímo byli a jejich články na Usenetu nemohla US Military cenzurovat. Pro nezávislé novináře (freelance writers) jsou počítačové databáze na sítích prakticky otázkou přežití v tvrdé konkurenci. Počítačové sítě se také staly místem, kde si mohou lidé vyměňovat názory na věci, které je zajímají. Různé konference nebo fóra (conference, forum, echo, newsgroup) se staly místy, kde na zajímavá témata diskutují lidé z celého světa!

## POLITIKA A VIDEOHRY 2

Jinými slovy, cyberspace je nedozírný svět, nad kterým nemá zatím nikdo kontrolu. Je to svět bez viditelných hranic a o jeho možnostech se nám zatím ani nezdá. Je to svět, ve kterém neexistují státní hranice ani překážky v podobě fyzické vzdálenosti mezi dvěma subjekty. Myslete, že jsem najednou skočil někým trochu jinam? Ale kdepak. Vzpomeňte na senátora Exxona a podívejte se se mnou do Austrálie.

Klokani policie se tam už totiž vrhla právě na počítačové sítě. Nebudu se pouštět do detailů, protože nevím sto procentně, do jaké míry mohou být mě informace zkrácené. Klade operace je, tak jako tak, pod rouškou policejního tajemství. Faktkem zůstává, že na sítích jsou nastrojeni policejní „hlídky“ (stejně tak jako radary na dálnici), které monitorují část dat, která sítí proudí. Je to asi to samé, jako kdyby se někdo napojil na „náhodné“ vybraných dvěstědesát telefonních linek a odposlouchával je. Pokud mluvící užije do telefonu sprosté slovo nebo obscénní výraz, dostane pokutu. Složinka příjde poštou. Ostatně v Německu už taková služba funguje. Jeden zaměstnanec Německé pošty odposlouchává rozhovory na erotických linkách. Odvážnost předáváných „informací“ nesmí překročit určitou věc, jinak jsou linky trestány, případně uzavírány. No, pěkně se nám to zosťuje.



# VE HRÁCH (část třetí)

## „CO ZA TÍM VŠÍM VLASTNĚ VĚZÍ?“

Poslední dobou jsou tedy stále častěji slyšet hlasy, které se obávají, že se oficiální vlády pokusí zcela ovládnout cyberspace. A právě díky celosvětovému síťi se tyto hlasy ozývají z celého světa. Zájem institucí na cyberspace je přitom více než paradoxní. Politici ho zatím tak neskrývají zanedbávali, že neuznali za vhodné ani vytvořit pro něj vlastní legislativu. Zdá se, jako kdyby se teď chytily za hlavu a chtěli to dohnat (že by si plánovali rozdělení cyberspace podobně jako v případě Antarktidy?). Patrně jedinou šancí, jak zamezit řádění v cyberspace, se zatím zdá vytvořit sdružení vytvořená uživateli, nebo provozovateli sítí, taková jako BBS Operators, nebo The Electronic Frontier Foundation. Pokud jejich „samospráva“ selže, můžeme si nechat zajít chuť na svobodnomyslný svět v cyberspace.

### CO NA TO HERNÍ PRŮMYSL?

O tom, že softwarový průmysl je důležitou součástí ekonomiky celého světa, svědčí hned několik faktů, které bychom si měli říci dříve, než se posuneme dál. Jen tak, abychom věděli, na čem vlastně jsme. Předně, jako velmi dobrý příklad současného stavu věci mohou posloužit dvě největší firmy v Japonsku. Kdo myslíte, že to je? Tradičně banky? Automobilky? Jsou to Sega a Nintendo, dva výrobci počítačového software a hardware. Donedávna byl filmový průmysl znám tím, že vydělává ohromné sumy peněz. Není byznys jako šoubyznys, říkalo se. Od minulého roku to už asi platit nebude, protože obchod s počítačovými hrami vydělá za rok 1994 jen ve Spojených státech o miliardu dolarů víc než veškerá filmová distribuce (pokud chcete znát přesná čísla, prolistujte starší Excalibury a najdete je v jednom z kaleidoskopů). Se současným trendem, vedoucím nezadržitelně ke globální computerizaci, se může velmi rychle stát, že diktátory ekonomiky přestanou být naftařské společnosti a zdravotnický průmysl. Cyberspace se dere vpřed a vydělává stále víc a víc peněz. A v této chvíli přicházejí zprávy o kontroly části softwarového průmyslu. Snahové. Vraťme se teď zpět k samotným ratingům her a podívejme se na konkrétní ekonomické souvislosti a případné důsledky tohoto jevu.

V případě zavedení povinného ratingového systému (takového, o jakém jsme mluvili v souvislostech s BBOFC) budou nejhůře postiženy malé firmy. Zdlouhavě a nákladně procedury ratingových budou pro mnohé z nich ekonomicky neúnosné. Zatímco velcí distributoři nebudou mít problémy s placením veškerých povinných i méně povinných poplatků, situace nezavážívalých společností bude na vážkách. Situace se nejvíce odrazí na výrobcích a distributorech shareware. Ti se často spoléhají jen na službu uživatelů a jejich nichlejší poplatky. Paradoxně k tomu vzní situace velkých distributorů. Větší problémy budou mít giganti s mezinárodní působností, kteří budou nuceni hrát nechat testovat v různých regionech, čekat na výsledky a pak přepracovávat balení, případně některé části samotné hry. Vy-

hodu budou mít distributoři, omezující se na jeden region s jedním ratingovým systémem.

Vraťme se ale k shareware, které se s potenciálním zavedením povinných ratingů dostane do krize. Proč to odnese právě ono? Čím je tak nebezpečné? A nebo je to jen souhra okolností, napadne vás. Na tyto otázky vám dnes nikdo neodpoví (jedni proto, že nemají dostatek informací, druzí právě proto, že mají informaci dostatek). Že by se jednalo o daňové úniky? Shareware sice není příliš kontrolovatelné z účetního hlediska, ale kdokoli o něm něco ví, je mu jasné, že zisky nejsou velké, spíš minimální. V čem může být zakašpaný pes, je skutečnost, že sharewarový trh se prakticky nedá kontrolovat. S rozmachem cyberspace může nabrat na rozmachu a jeho zisky se mohou mnohonásobit. Jde tu spíš o peníze, o kontrolu trhu, případně likvidaci potenciální konkurence, dokud není dost silná, nebo o něco úplně jiného?

Finanční povinnosti ale nejsou jediným strašákem, který z povinného ratingu kouká. Je tu ještě něco daleko horšího a nebezpečnějšího. Cas.

## S RŮSTEM VÝZNAMU CYBERSPACE SE OBJEVILA I NOVÁ PODOBA NOVINÁŘE : TAKZVANÝ „CYBERJOURNO“ NEBO „ELECTRONIC FREELANCE WRITER“.

Cas je v životě počítačové hry velmi důležitý. Zatímco film vydělává zhruba šest měsíců v kině, pak ještě několik let na videokazetách, a následně po desetiletí v televizích na celém světě; totální životnost hry se pohybuje od jednoho do pěti měsíců. Raritay jako Monkey Island 1 a 2, které najdete v londýnských megastorech i dnes, jsou výjimkou, která potvzuje pravidlo. Díky mezinárodním pirátským sítím, které někdy v určité lokalitě uveřejní hru dříve než legální distributoři, se tato, už tak krátká doba, stále snižuje. (U filmů se to zatím stalo jen jednou - bondovka „The Living Daylights“ s Timothy Daltonem se objevila na kazetách dříve než v kině, a to na celém světě. Naštěstí pro distributory filmu nebyl sešlůh na kazetě dokonalejší, byl to jen jeden ze zkušebních sešlůhů, ale zase obsahoval scény, které nebyly ve verzi pro kina.) Riziko ukradení hry pro některou pirátskou BBS se zvyšuje geometrickou řadou ode dne zkompletování finální verze. Představa, že by taková verze musela trčet několik měsíců někde na úradě, je pro mnohé distributory noční můrou (a pro piráty pohádkou před spaním). Už teď mají softwaroví výrobci problémy s playtestery (zkusební hráči, hledající v nedokončené verzi hry chyby, které se pak programátoři většinou pokusí vyhladí), kteří jim kradou beta verze a dohazují je pirátským sítím.

Navíc je tu ještě jeden problém. Jakékoliv restrikce prodeje určitého zboží by (víc než pravděpodobně) měly dále urychlovat následky (vycházející z předpovědi australských ekonomů, kterým se zatím daří úspěšně bránit snahám schválit zákon, jenž by právě tohle všechno způsobil).

Nižší obrát i zisky lokálních obchodníků (snížení domácího produktu) a naopak rozvoj zahraničních (tedy platících daně někomu úplně jinému) zásilkových služeb (do té doby, než by následoval zavedení přísné kontroly všech zásilek docházejících do země, což by nás dostalo tam, kde my jsme už byli). Paralelní import, ke kterému by pak došlo v situaci, kdy daný produkt je pro určitý region licencován, ale prakticky není k dostání, by podlomil stabilitu ekonomiky. Hráči by se dostali do situace, kdy si raději koupí „Doom 3“ v pouličním krámku na kraji města, místo aby čekali, až ho za tři měsíce dostane Virgin Megastore na hlavní třídě. Podobně jako ve dvacátých letech v USA, v období prohibice, i nyní by se začal bujare rozvíjet černý trh. Otázkou je, zda by více profitovali ti, kteří by lokálně zakázané hry tajně dovožili, anebo ti, kteří by je tajně kopirovali a „crackovali“. V každém případě by se tak do rozporu se zákonem dostalo kvantum počítačových uživatelů, kteří by jinak byli zcela bezúhonní. Jejich jediným proheškem by při tom bylo, že chtěli mít právo na volbu. Ostatně případ prohibice není tak zcela zcestný. Tenkrát se jednalo o takovou trivialitu, jakou je alkohol, a podívejte se na film „Neuplatni“ nebo spoustu černobílých gangsterovek a uvidíte, jaké tráble s tím byly. Teď by se jednalo o takovou trivialitu, jakou jsou počítačové hry. Historie má velice vtipnou tendenci paralelně se opakovat.

### NA ZÁVĚR

V úvodu tohoto článku jsem vám popsal své pocity z jedné velmi vydávané (amatérské) úrovně Doom. Celou atmosféru jsem vytvořil úmyslně. Nasadil jsem si stereo sluchátka, zatěmnil místnost, zvětlil hrací okna, a pak koncentroval svou mysl do virtuálního světa. Prostě jsem chtěl na chvíli uniknout z reality. V mnohé věku je mi do přání, že kdykoliv chci, zase se do ní vrátím. Strach a napětí, které jsem během hry zažíval, jsem si uměle vytvořil. Efekt je úplně stejný, jako když se na horor z videopůjčoven nepodíváte odpodněle, ale odložíte ho na jedenáct hodin v noci. Dochází ke katarzi, kterou popisuje již Aristoteles v souvislosti s antickým divadlem. Když jsem tu úroveň dohrál, napadlo mne, jak by to asi musel vnímat šestiletý kluk? Jak se na to dívá svými očima plnými obrovské, klukovské fantazie, ve věku, kdy ještě pořádně neví, jak tenhle svět vlastně funguje, ve věku, kdy teprve poznává, co to všechno okolo něj vlastně je, co který člověk dělá a proč, co vyvolá jaké reakce? Když jsem odložil sluchátka a rozsvítil, oddychl jsem si. Pro mne to byl skvělý zážitek. V klidu jsem si mohl jít lehnout a nechat si zdát o něm hezkém. Mohl by to ten chlapec udělat taky?

KaT



# Machiavelli the Prince

PC-CD

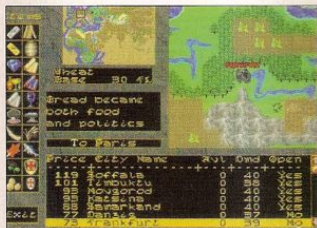
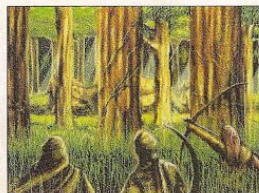
RECENZE

**Vladimír Ponechala** politika v životě nezajímala. Držel se spíše zásady, že kam vstoupí politik, sto let trvá nerost. Proč se tedy odhodlal a vsadil na politickou kariéru? Odpověď je jednoduchá. Na trh se dostala nová strategická hra Machiavelli the Prince.

V příštavu Benátky se už týden hromadí nákladní námořní loď. Některé z nich jsou plné zlata a hlidají je těžcí ozbrojenci, jiné zas ukrývají ve svém podpalubí vzácné koření, či pšenici. Tady jsou v relativním bezpečí. Námořníci na lodích však vědí, že jen co opustí bezpečí přístavištní mola, sešpou se na ně piráti, kteří cítí bohatstvo kořist. Naštěstí loď povětšinou pluje ve skupinách, na kterých si odhodlali a zákeřní piráti skoro pokáždě vyhlazou zuby.

U mola zastavil černý kočár. Vezl majitele těchto lodí, jeho jméno je Machiavelli. Přistoupil ke skupině lidí. Byli to kapitáni. Po krátké rozmluvě rozdál instrukce a po pár hodinách cestu. Půl řadiny na to se na plachticích skončila večerní modlitba a najednou všechno ožilo. Loď začaly jedna za druhou zvedat kotvy a odvádět se odlivu, který je bezpečně vyprovodil ze zálivu. Machiavelli se ještě chvíli dívá za posledním masivním dřevěným kólosem a vrátil se zpátky do kočáru. Spěchá. Musí ještě dneska navštívit v neodkladné záležitosti papeže a senátora.

Daleko na moři, když se už Benátky ztratily v červánkách zapadajícího slunce, se loď začaly formovat do skupin a každá se vydala svou cestou. Dodnes vzniklo několik strategií pojednávajících o minulosti lidstva a držících se aspoň zčásti skutečnosti (Voyages of Discovery, Colonization). I tato hra se odehrává v minulosti, přesněji řečeno, ve čtrnáctém století, kdy politik Machiavelli skutečně žil. Hráč se ponorí do viru špinavé politiky a velkého obchodu. Hra se dá při trochu dobré vůli rozdělit na dvě části. Na to, aby člověk mohl dělat vysokou politiku potřebuje kampaň a na kampaň peníze. Ty hráč může získat obchodováním. To je tedy první část. Druhá je politika sama o sobě.



## Obchod

V hlavním menu si vyberete svůj rodinný erb, nastavíte si protihráče a určíte mapu, na které budete chtít hrát. Na začátku budete mít dvě menší kocky. Nemusíte však zůstat jenom u nich. Loděnice je vám plně k dispozici, stačí jenom přivydělat nějaké peníze a můžete nechat postavit mnohem větší loď. Je zapotřebí však počítat s tím, že čím větší loď, tím menší rychlost, ale na druhou stranu objemnější prostor k přepravě. Nejlepší je však stavět skupiny lodí. Má to své výhody. Jednak se nemusíte obávat pirátů, loď také vydrží víc bouří a v případě, že se posádka jedné lodě nakazí morem, neztratíte přepravovaný náklad. Ale nevyužíváte jenom námořní dopravu. Na souši můžete zakládat karavany, které sice nepoběrou tolik zboží co loď, ale ty zase nemají tu možnost se plavit po souši (většinou to tak je). Obchod probíhá systémem kup levnější a prodej draž. Svými přepravci budete pendlovat mezi městy a budete dbát na to, abyste co nejvíce vydělával. Musíte si však dávat dobrý pozor, aby se nenakupovali levná a neprodávali ještě levnější, i to se může stát. Sledujte proto ceny v jednotlivých městech. Obchod je založený na devatenácti artiklech: stříbro, zlato, diamanty, šperky, hedvábí, perly, slonovina, kůže, hřebíček, muskátový ořech, skořice, alkohol - grog, vlna, plátno, sklo, železo, pšenice, ryby, stráž (těžká a lehká). Přitom platí, že jednotlivé zboží seženete na místech, kde se ve skutečnosti nachází dodnes. Tak třeba Benátky mají tradici ve výrobě skla, v Londýně seženete železo, stříbro, v Egyptských městech nechybí slonovina a na dalším východě zase mají tolik koření, že nevědí co s ním. Po dobu hry je dobré dávat pozor na zprávy.



## 85 Machiavelli the Prince Historická strategie

Grafika 80 Hudba 75 Zvuk 65  
Vyrobc: Microprose, 1995  
Minimum: 386 DX, 4 MB RAM, CD  
Doporučeno: 486 SX, 4 MB RAM, CD  
Testováno: na 486 DX2/66, 8 MB RAM, SB 16 ASP, ds CD

Dozvíte se samé zajímavé novinky. Jako třeba, že papež je těžce nemocný, nebo Londýn zasáhl mor, nebo také, že byl popraven někdo z konkurence - hura, o jednoho méně! V jednotlivých městech si můžete postavit sklad a nakoupit do něj zboží. Má to své výhody i nevýhody. Jednak vám konkurence nemůže před nosem vykoupat trh, ale na druhou stranu potřebujete větší obnos peněz a musíte dávat dobrý pozor, jestli jsou ve městě vojáci. Jinak se může stát, že se vašich drahocenných peněz zmocní piráti.

## Politika

To je další část hry a právě ona dělá z Machiavelli the Prince to pravé ořechové. Celá politická kariéra se odehrává v Benátkách. Tady najdete několik budov, jejichž význam vám hned vysvětlím. V bazaru můžete nakupovat zboží do svých skladů. Do sálu cechů je za vlastně vpašování option hry. Teď přijdou budovy, které přímo souvisí s politikou. V hospodě objevíte ty špinavější stránky jednání. Tady si totiž můžete uplatit lidi, kteří budou budto pmlouvat, nebo ničit majetek konkurence a nebo vraždit. Další legální možnosti je věz popularity. Můžete si totiž postavit sochu, uspořádat party, vrazit peníze do umění, postavit reprezentativní vilu nebo kostel pro církev (papež vám bude vděčný a není až tak špatné mít jeho podporu). Autoři nezapomněli ani na úplatky. Senátorů je deset a všichni mají ruce jako krtci a můžou říct, nejsou zrovna nejlevnější. Ale co se dá dělat, takový je život. Celá hra je vlastně založená na populartě a prestiži. Čím větší prestiž a popularita, tím líp.

## Závěrem

Hra má myšlenku a vysokou hratelnost. Grafika je pěkná a prokreslená do detailů. Jen škoda, že ve hře není víc animací a chybí úvodní intro. Hudba a zvukové efekty jsou nadprůměrné.

Závěrem jen dodám: další perfektní strategická hra na CD ROM.

✶ Vlapon



# Manchester United - The Double

PC



**Tomáš Smolik**

Zhruba před rokem vydala firma Krisalis fotbalák s názvem Manchester United - Premier League Champions. Tím vlastně reagovala na vítězství jmenovaného klubu v nejvyšší anglické fotbalové soutěži. Hra to byla kvalitní, obsahovala spoustu noviněk oproti jiným fotbalům, ale o nich se zmíním až za chvíli. Stejně tak měla i určité nedostatky. A co se nestalo, tedy spíše co se stalo, Manchester United uspěl i v anglickém poháru čili získal tzv. The Double. Chvilí to trvalo, ale nakonec stejná firma se asi rozhodla spojit příjmení (vydání nové hry) s užitečným (vylepšení nedostatků). No a výsledek je na světě Manchester United - The Double. První rozdíl je, že tenkrát jsem to hrál na Amize a teď na PC (ale Amiga verze se přibližuje). Na první pohled se od svého předchůdce příliš neliší a ani na ten druhý moc rozdílů nenajdete, ale na ten třetí již nějaké odlišnosti nalezete. Stejná zůstala liga a kluby, ale sestavy týmů jsou aktualizované. Pokud vás klasické soutěže omrzí, můžete si vy-



tvorit svoji vlastní - počet kol, bodů za vítězství atd. Jako minule si můžete zvolit kompletní sezónu s utkáními v lize, domácím poháru či evropských soutěžích. Zůstaly volby např. počasí, ale bohužel nepříbily volba hrací doby. Prvním větším rozdílem je možnost nakupování či prodávání hráčů. S tím souvisí další dvě novinky. Nabízí se tím možnost fiktivní zvolení tým, což vám ale nedoporučuji, je to nuda, jen obchodujete s hráči, není zde možnost pozměnit sestavu či taktiku v poloase, objeví se jen konečný výsledek. Další vylepšení je již zajímavější. Každý hráč má určité vlastnosti, jejichž výše určuje jeho kvalitu (rychlost, sítelba, práce s míčem) při zápase. Navíc má ještě jednu moderní vlastnost - cenu. V tomto ohledu se vyrovná i moji oblíbené hře Sensible World of Soccer. Další novinku zaregistrujete až



při hře. Oproti předešlému pohledu shora, je nový pohled 3D izometrický, zkrátka jako u FIFA Socceru. Neméně výraznou, i když zpočátku nemilou, změnou je způsob ovládní. Ovládání klávesnicí bylo velice prostolomé a výsledek nevalný, ale časem jsem si zvykl a docela to šlo, i když žádná sláva. Ačkoli zde samozřejmě můžete nahrávat, střílet, hlavičkovat či dávat voleje, je zde jen jedna klávesa to vše umožňující. Počítat totiž sám pozná zda se hodí přihrávka, hlavička či střela a vy tak nemusíte mačkat čtyřicet kláves. Ale i tak to chce čas, než začnete střílet góly. Ani pak to ovšem nebude žádná legrace, poněvadž stejně jako minule je poněkud obtížnější, než je zvykem, vsítit vytožený gól.

Proto radši uvedu nějakou příjemnější novotu jako třeba pěkně udělané lavičky náhradníků. To by bylo, co se rozdílů týče, zhruba vše. Ostatní věci zůstaly nedotčeny. Což je více méně dobře. Všechny ty mnou oblíbené statistiky vstřelených gólů, střelůch a červených karet a samozřejmě zpracovávaná zranění hráčů jsou i zde. Stejně tak i user-friendly systém taktik, jehož editovatelnost je úplně libovolná. Zůstala i jediná finta, pozitílná při hře. Při penaltě přilíh nepřemýšlejte kam se trefit a kopněte dopředu bránu, úspěšnost je velice vysoká. Další chyba mě velice překvapila. Při akcích v pokutovém území se hra zpomaluje (testováno na 486), stejně jako u minulé „verze“ na Amize území se hra zpomaluje na podstatnou novinku, kterou je editor, jenž mě minule chyběl. Můžete si vytvořit nové hráče či týmy stejně jako změnit ty staré. To je ale i tak trochu chyba či spíše cheat. Stačí vylepšit vlastnosti hráčů vašeho týmu na maximum a pak lehceji vítězit či hráče výhodně prodat a nakoupit nějaké hvězdy. Takže nakonec editor svůj účel neplní. A již se blížíme k cíli. Grafika je opět jen nic moc, zejména animace hráčů působí poněkud amatérsky. U Sensiblu jsou postavky ještě o kousek menší a přesto lépe zpracované. Alespoň trochu to zachraňuje digitalizované obrázky evropských hvězd. Hudba a zvuky bývají u fotbalů většinou věci vedlejší a snad proto ani zde nějak nevybočují. Takže suma sumárum velice dobré provedení fotbalu. Nebýt to jen vylepšená verze, dojem ze hry by byl lepší.

**x Lewis**

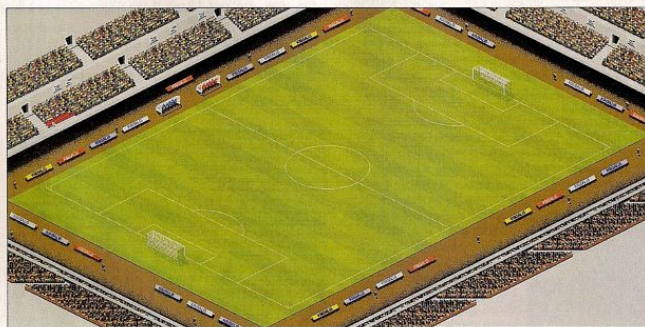
**80** Manchester United - The Double  
Sport

Grafika: 80 Hudba: 68 Zvuk: 73

Výrobce: Krisalis, 1995

Minimum: PC 386, 4 MB RAM, mys

Testováno na: PC 486DLC40, 4 MB RAM, SB





# Are You Afraid of the Dark?

## - The Tale of Orpheo's Curse

PC-CD

RECENZE

Horor. Slovo, které vyvolává asociace TV pořadů po 22 hodině a v neposledních případech vzpomínky na příběhy, ve kterých ožívaly mrtvolky, chodila strašidla a **Karel Florian** měl ve světle monitoru podivné zkroutěnou tvář.

Her, které se snaží navodit strašidelnou atmosféru, je mnoho. Poslední, na kterou si vzpomínám, je *7th Guest*, kterého mám právě teď rozehraného. Hraji ho dva dny a pomalu jsem zjistil, že i přes skutečnost, že disponuje super grafikou, je to neskonalé nudné. Proto jsem doufal, že se VIACOM vyhne záporům sedmého hosta a vytvoří pořádnou strašidelnou adventuru s báječnou atmosférou, kde budou člověku stát vlasy hrůzou na hlavě. Jestli se jim to podařilo, to se hned ukaže.

Na podzim roku 1928 hrál máj Orpheo své poslední představení. Stěží mu nepřálo a v neúspěšnějším čísle - teleportačních boxech - zmizela jeho dcera a zároveň asistentka Elizabeth. Od té doby Orpheo nevystupuje a budova divadla je prázdná. Jen místní občané vyprávějí bajky o tom, že v čase půlnoci tam straší. Jednoho dne se vy, jako dívka jménem Terry a její starší bratr Alex vypravíte k opuštěnému divadlu. Čirou náhodou či spíše ze zvědavosti vejde-te dovnitř. Pusté divadlo působí strašidelným dojmem a tak není divu, že se vyděsíte hned za dveří. Spadlá vosková hlava vypadá totiž jako skutečná. Hned nato však vybíhá Orpheo a zajme vašeho bratra, aby ho využil k triku teleportačních boxů. Potřebuje i vás, ale naštěstí jste zachráněni ztrouchnivělou podlahou a propadáte se do nižšího podlaží budovy. Nyní je na vás, abyste našli bratra a prchli z budovy dřív, než vás Orpheo najde a oba pošle do boxů. Mnoho štěstí.

Každý člověk se bojí. Pokud někdo říká, že se nebojí, je nemocný člověk. Vzpomínám si, že když jsem hrál poprvé *DOOMA* se Sound Blasterem, v jedenáct hodin večer

a pokaždé, když

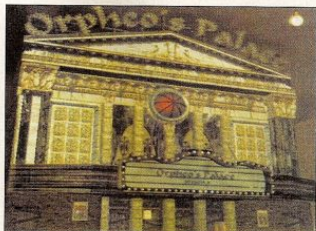
se ozval zvuk z pozadí, mohl jsem vyskočit z kůže. Proto teď dám na atmosféru. Hra *AYAOTD* vůbec nemá atmosféru špatnou.

Umocňuje ji jak hudba a zvuky skřipajícího divadla, tak i Orpheo, který občas vykřikne jakýsi zoufalý skřek v tom smyslu, že nemáte šanci. Při procházení obrovského komplexu divadla občas narazíte na puzzle ležící logickou hádanku, kterou doprovází strašidelné mumlání a dábská grafika. Už samotná chůze divadlem působí poněkud strašidelným dojmem. Všechno je potměmle a zašlé, zvuky ozývající se z pozadí děsí vnitřní já a mráz běhá po zádech. Součástí pochmurné atmosféry je hudba. A proto se u ní na chvíli pozastavím.

Když srovnám skladby sedmého hosta a *AYAOTD*, nebude mi činit velké potíže prohlásit za vítěze právě *AYAOTD*. Celou hrou se rozeznávají zvuky kvílelících houslí, které doprovázejí strašidelnou hudbu. Nevím, jak to mám přiblížit, ale ta hudba je opravdu strašidelná. V jedné místnosti, když mě Orpheus zamknul v jeho kanceláři a následně nato nechal dělat zmizet, dokonce nahodila pohřební téma s dokonale brutálně-akčně-smutečně-hororovou melodií. Při takovýchto příležitostech opravdu člověku běhá mráz po zádech.

Další lví podíl na atmosféře má samotná budova divadla. Kdo ví, jak za dva, tři roky vypadá opuštěný dům, dokáže si jistě představit, jak musí vypadat Orpheovo divadlo. Celý komplex je značně rozsáhlý. Programátory nevynechali jedinou místnost, která v divadle důležitá. V rozlehlém sklepě se nachází kotelná, rozsáhlá elektroinstalace, čerpadla, motory od výštlů, v zálukách je pak soustava lan ovládajících kulis, či oponu, v hale je pokladna, šatna, záchody, v patře lože, kanceláře a maskérny, šatní účinkujících a to celé pak protkáno soustavou chodeb, jak tajných, kterých je až dost, tak normálních. Navíc některé tajné chodby mají překvapivě ústí. Vzpomínám si, jak mě vcelku naštvalo, když jsem v místnosti vlezl do jedné skříň, odemkl jsem soustavu hlav a když jsem popovlel dál, ocitl jsem se v chodbě, odkud jsem před necelou čtvrtinou odešel. Zámký tajných chodeb jsou ovládané v převážně většině rebusy a hádankami, ale jsou i zámký ovládané některými předměty v místnosti. Treba ve výrobně voskových figurín a masek, tam musíte vložit jedné masce modré a zelené oko do prázdných důlků, aby za rohem cvaknul zámek odsupavcí stěny. Podobné je to v případě zamčených dveří, kde musíte nalezenou bundu pověsit na věšák, který má tajné táhlo, které odemkne dveře a jste venku. Všechny tyto překážky zpestřují děj hry a přimějí osvěžit nervy zmucněnou hrůzoplnou hudbou a prostředím. A teď k tomu hlavnímu, totiž grafickému zpracování budovy.

Abych se přiznal, grafika mi nejvíce připomíná hru *MYST* svou dokonalou proporcovaností. Jednak že je v SVGA rozlišení a jednak svým skvělým prokreslením. Pravda je, že sklepení a zvláště pak kotelná s přílehlými prostorami mi lechce připomínala hru *LOST IN TIME*, totiž, že jde o jakési fotografie kombinované s videosekvencemi. Pokud totiž provedete jakoukoli důležitější událost, začne videosekvence, která je už ale ve VGA rozlišení. Sekvence jsou dobré, zvláště pak možnost je tzv. "vodvacknout", což se



u nervovějších hráčů hodí. Grafice lze vytknout jednu věc a tou je nedostatek animací. Ve hře se pohybujete po čtvercích (ostatně jak v *MYSTU*), ale pokud něco používáte, objeví se kraťásková animace. Všechny přístroje se pohybují také po čtvercích, čili je to jako nějaký prastarý dungeon. Zatímco třeba v *LOST EDENU* jste se pohybovali po vypočítaných drázkách ve velmi kvalitních animacích, tady se prostředím také pohybuje, ale strašlivě trhaně, takže to bude dojem obrazků statických. Tato skutečnost nikterak neovlivní, protože grafika jako taková je nádherná a nějaký ten nedostatek animací ji nemůže roztřížet. Asi poslední složkou atmosféry je zvuk. A když už zvuková a hudba máme dobrou, proč by nemohli být dobrý zvuky? Je velmi kvalitní. Dabing hlavních akterů je dobrý, ale na český Barandoto nemá. Všechny postavy, jak už to u českých her bývá, jsou dabovány, a tak ani nepřekvapí Orpheo, který neustále v každé místnosti vykřikuje nesmyslná hesla, že naděje na útek je mizivá, a že nemáte šanci. Po vstupu do místnosti se ozve svým taktickým a přesně vypočítaným: Áááh, tady jsi. A co tvůj bratr, jak se sá má?.. což mě strašně deptalo a hrozně jsem si přál Orpheo uškrtit vlastním rukama. Když už mluvíme o dabingu, nemůžu se nezmiňovat o tom, že i méně anglicky mluvící hráči budou dobře rozumět, protože angličtina je perfektně srozumitelná (narozdíl od *The 7th Guest*). Titulky bohužel ve hře chybí, ale říkám, budete rozumět perfektně.

Nam a teď hratelnost. Já nerad píšu o hratelnosti, protože každý má svá kritéria, ale tady to prostě musím napsat - tahle hra je výborná! Chytne vás svou dokonalou proporcovaností, atmosférou, hudbou a vším, co v ní je. Jestli se jenom trochu rádi bavíte, měli byste si ji koupit. Je to hororová adventura, jak má být.

✖ Roger T.

## 87 Are You Afraid of the Dark? Adventura

Výrobce: Grafika 87 Hudba 90 Zvuk 85

Výrobce: Vicom, 1994

Minimum: 386 SX/33, 8 MB RAM, 512 KB SVGA, ss CD

Doporučeno: 486 DX/50, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, ds CD

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, ts CD, 58





# Bruta: Paws of Fury

AMIGA, CD32, PC, PC-CD

„Nemám rád, když se dva lidé mlátí mezi sebou. Ale když se perou dvě zvířata a ještě jsou za to placeni, to už je vrchol!“ povzdychl si **Josef Komárek**.

I bojová hra může být veselá. Programátoři Gameteku stvořili hru, v níž nevidíme ani kapku životodárné tekutiny (alkoholický zklam - rum to není!), ani zpeřážené kosti. I když to má tihle dílko v názvu, není tak brutální, jak by se mohlo zdát.



## Nájemné zvíře

Ať si říká kdo chce co chce, bojovka se zvířaty tu určitě ještě nebyla. V celé své krásě tu nastupují nejrůznější zvířecí druhy, aby se utkali o vaši přízeň. Vybrat si můžete z následujících bojovníků:

**Kung Fu Bunny** - králík, mistr kung-fu, výborný gymnasta;

**Tai Cheeta** - gepard, velice mrštná potvora;

**Kendo Coyote** - koť, výborný ve stylu „kenjutsu“;

**Rhei Rat** - krysa, ale silný thajský boxer;

**Prince Lion the Lion** - lev, trpí samoluvou, celkem dovedl bojovník;

**Foxy Roky** - vlastním jménem **Indrah Prashmet** - liška, od útulého dětství vychovávaná v blíže nespecifikovaném tibetském klášteře, nyní úspěšná politička;

**Ivan Bear** - medvěd, pravý sibiřský medvěd. Kvůli své velké hmotnosti je poněkud neohrabaný, ani nejslabší charakter;

**The Panther** - panter, shaolinský mnich, nebezpečný;

**Psycho Kitty** - kočka, nezdolná kočičí bojovnice;

**Chung Poe** - bobr (asi), moudrý, není nejšílnější, ale ví jak na to.

Dalšími nemirulovnými živočichy jsou **Karate Croc** a **Dali Lama**, ale ti se vyskytují až v posledních kolech. Ze své si nemohou odpustit kritiku vůči autorům, kteří z neznámých důvodů do verze pro Amigu nezadali poslední dva jmenované - kočku a bobra (asi).

V manuálu píšou, že tyto bojovníky na poslední chvíli odřekli svou účast v amiga-verzi, což jim asi nikdo nezabírá. Pokud jim snad bylo líto jedné disky navy (hra má nyní pouhé dvě disky), tak prosím. Ale určitě to přispělo ke snížení celkové zábavy a hráčům se tahle „tržní“ politika Gameteku moc líbit nebude.

## Bojové zvíře

Boj může probíhat dvěma způsoby. Buď nasadíte soubor proti kamarádovi, který je, stejně jako v mnoha podobných hrách, nejzábavnější (myslím ten soubor, ne kamarád). Skvěle si tu navzájem všechny speciální pohyby (každé zvíře jich má několik), dokonce se seznámíte se všemi účastníky a prohlédnete si všech deset scénérií. Hlavní náplň hry je samozřejmě turnaj. Vaším cílem je probíjet se až k velikému



Dali Lámovi a porazit jej. Už od začátku to není nic lehkého. Naštěstí vaši protivníci nemají stejné vlastnosti jako dršťáci v Mortal Kombatu 2, čili používají převážně standardní hmaty a kopy a speciální pohyby a kouzly raději šetří. Ale ani přesto to není žádná procházka růžovým sadem a řádně se zapotíte.

## Nakreslené zvíře

Ke grafice nemám žádné výhrady. Autoři ji kreslili v komiksovém stylu a zvířena je více než roztomilá. Jediný, kdo si není moc podobný, je kung-fu králík.

**86** **Bruta: Paws of Fury**  
**81** **Zvířecí bojová**

**Výrobce:** Gametek, 1995  
**Distributor:** Gametek  
**Minimum:** Amiga, 1 MB RAM  
**Doporučení:** Amiga, 1 MB RAM, 2x FDD, joystick  
**Testováno na:** Amiga 1200, 2x FDD, 2x joystick

Podívali-li se na jeho vyobrazení na krabici a srovnálo ho s jeho herním zjevem, zjistíte, že místo milého chlupáčka na vás otevře tlamu tvrdý bojovník s ušima uvázanými dozadu. A když jsem si poprvé vybral jako svou „postavu“ sylla, až v ringu jsem poznal jeho pravou totožnost - byl to gepard. Ale jinak je vše O.K. Autoři rovněž nijak neodfílili animaci. Každé zvíře vypadá jinak (což je celkem logické), každé má jiné základní a pochopitelně i speciální údery. Back-



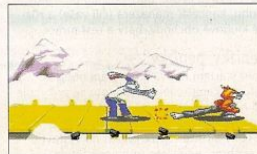
roundy za „bojovníky“ jsou pěkně nakreslené a některé obsahují i různé animace, jako třeba tekoucí vodu, letní bouřku a jiné srandačky. Je tu i pár animací pro případ, že by si bojující strany daly pauzu a chvíli odpovídali, ale to už se nechte překvapit.

## Zvířecí zvíře

Rozdílnosti charakterů je zákonitě dána i rozdílnost ve hlasích. Různé skřeky a výkřiky jsou dobře nasamplované, ale poněkud mě zarazilo jejich rozdělení. Mám dojem, že Foxy Roky si vyměnil hlasivky v Médou lvanem a ten je poslal dál ke lvo- vi. Sice to trochu nesedí, ale hra je hra a v zápalu boje se o to stejně nebudete do- kladně zajímat. O hudbu se na Amize stará pouze jeden motiv ve dvou provedeních. U hlavního menu hraje pomalejší skladba, při boji zase rychlejší, dynamická a rytmická, která se dobře poslouchá a dobře se při ní bojuje. Ale na dnešní poměry je to hod- ně málo.

## Celkové zvíře

Zvířatům od Gameteku se povedl husarský kousek - skloubili brutalitu s nevinnou grafikou, úplně vypustili krev (z králíka) a výsledkem je veselá bojová hra, kterou ELSPA



doporučuje všem věkovým kategoriím, tedy zvířatům od tří do osmácti let a výš. A protože je to další skvělá bojová hra, doporučuji vám ji i já.

**x zvířecí Joe**





# Ultimate Soccer Manager

■ AMIGA 1200

RECENZE

**Josef Komárek seděl v rohu redakce a tiše naríkal: „Jak jsem jen mohl být tak slepý?“ Vzhledem k jeho býtlím se to zdálo být v pořádku. „Jak jsem mohl dát Super League Manageru 82 %?“ To už normální nebylo. „Jak se mi mohla líbit tak nudná hra, když je tu léto mnohem lepšího?! Musím to hned napravit!“**

Nová hra od nekorunovaných králů strategie Impressions je pravděpodobně nejlepším současným fotbalovým manažerem pro AGA Amigy. V anglické verzi můžete trénovat jakékoliv mužstvo od Premier League až po nižší divizi, ve verzi německé (ta se jmenuje „Der Meister“) mančafy první a druhé bundesligy nebo třeba jiho-východní divize. Celkem hra zahrnuje 108 existujících fotbalových družstev, což se hned tak nevidí. Navíc si můžete úplně všechny týmy a jejich trenéry naeditovat k obrazu svému a zhotovit si třeba pražský přebor.

## Více interakce

Zatímco v SLM jste pořád jen seděli v kanceláři a čas trávil odpovídáním na dotazy vlezlých fanoušků a rozesíláním suvenýrů, Ultimate Soccer Manager nabízí mnohem víc! Hlavní obrazovku tvoří pohled na váš domovský stadion a jeho nejbližší okolí, po němž se můžete zcela volně pohybovat. Klubovými záležitostmi netrávte celý týden, ale pouze sobotu nebo středu. Zdá-li se vám toto pořadí jaksi podivné, asi ještě nevíte, že v USM začíná fotbalový týden vždy v sobotu a končí v pátek a ve středu se občas hraje různá utkání poháru UEFA, Ligy mistrů a Poháru vítězů pohárů. Ve vaší fotbalové vesnici se mimo stadionu nachází

výplaty pro trenéry a hráče. Legálními způsoby, jak přijít ke slušnému majetku, je několik. Nejdůležitějším a také nejstabilnějším druhem příjmů jsou zisky ze sponzorských aktivit místních firem, které si u vás zadávají reklamy na billboardy a svou roli zde hraje i tzv. generální sponzor, jehož logo budou vaši hráči nosit na dresech. Další možnosti jsou zisky z klubových obchodů, také si můžete zajít do banky pro úvěr. Pokud si jste hodně jisti formou svého týmu, můžete



## 89 Ultimate Soccer Manager Sportovní strategie

Grafika 88 Hudba 71 Zvuk 86

Výrobce: Impressions, 1995

Minimum: Amiga 1200

Doporučeno: Amiga 1200, HDD

Testováno na: Amiga 1200, 2xHDD

zavolat do sázkové kanceláře a vsadit si na výhru, mízu či prohru (ale pozor - není to zrovna nejlegálnější!). Další možnosti jsou...

## Podvody

Ne, zde se skutečně nejedná o klasické cheaty. Při hře můžete sklouznout i do černého podsvětí, kde kriminální živly kují své plány. Můžete zkusit podplatit rozhodčího, aby nenapadně „naklonil“ hrací plochu směrem k soupeřově brance, nebo rovnou kontaktovat některého z hráčů či dokonce manažera týmu, se kterým budete hrát příští zápas. „.... tak dobře, příští zápas prohráme.“ Naštěstí jdou tyto plány uskutečnit jen v případě, že si v počátečním setupu nastavíte položku „podvody“ na ON. Ale nikomu bych to neradil, protože místní novináři jsou velice čepírní a hned je z toho aféra. Následuje vysoká pokuta, vy-



i tréninkové hřiště, banka, sídlo předsedy klubu, kancelář manažera (čili vaše) a různé klubové obchody, bary a restaurace.

## Penízky, penízky...

Před startem hry vám program nabídne vstupní kapitál, jehož hodnota se pohybuje od několika set tisíc až po pár milionů v národní měně (záleží na verzi). Tyto prostředky musíte chytré použít na výstavbu nových obchodů pro fotbalové fanoušky a zlepšování stadionu. Začínáte-li například jen se třemi tribunami a na severu je jen zelený kopeček, bude dobré postavit zde tribunu čtvrtou a ty ostatní postupně modernizovat. Peníze budete potřebovat i na



hazov z práce a nikde jinde vás potom nepřijmou. Takže tudy ne, přátelé!

## Modernizace

Narozdí od SLM vás fanoušci týdně nezavulují desítkami dopisů a žádostí, ale píšou do novin do rubriky Píteř fotbalu („... gratuluji manažerovi týmu XY k jeho skvělé práci, letos určitě získáme titul!“). V kanceláři máte samozřejmě k dispozici telefon, ale většinou se dorozumíváte přes multifax. Teba zavolejte manažerovi nějakého týmu a dohodnete přátelské ut-



kání, necháte si vyjet listinu hráčů na přestup atd. Máte tu i televizi s telextextem, který vám přináší výsledky všech fotbalových soutěží včetně pohárů, tabulky nejužitečnějších hráčů a nejlepších střelců.

## Vzhled

Nyní něco k technickému zpracování. Grafika je výborná, pěkný je už úvodní obrazek. Veškeré obrazy jsou samozřejmě v 256 barvách a je to znát. Hudba je dobrá, ale k fotbalu se příliš nehodí a tak dám přednost zvukům. Při nastupování k zápasu fanové povzdují své oblíbené a vypiskají tým hostující. Zpracování akční části, tedy samotných zápasů, bych přirovnal k jedné čtvrtině Sensible Socceru. Celé hřiště zabírá levou polovinu obrazovky a navzdory tomu malému měřítku pěkně vidíte veškeré akce. Na polovinu pravé je umístěn informační panel se skóre-tabulí, hráčům můžete přiřazovat různé úkoly, jako „osobku“, vysunuti se na hrot útoku atp. Rovněž si můžete vyvolat údaje o okamžité formě a výkonu.

## Verdict

Ultimate Soccer Manager má velké ambice stát se jednou z nejlepších her na Amigu. Má vše, co k tomu potřebuje: skvělé zpracování, výbornou atmosféru a díky úplné volnosti pohybu si užijete plno zábavy. Nemáte-li v těchto horkých letních měsících co hrát (v létě je vždycky málo her), zkuste tento titul. Určitě vám vydrží minimálně do podzimu.

x Joe



# Diggers

PC, AMIGA

**Michal Franěk kopal, kopal a kopal, až našel drahokam. Ten prodal a kopal, kopal a kopal...**

V podzemí se nachází takové množství pokladů, že si to obyčejný smrtelník ani nedokáže představit. Hrozdí safíry, zlato, diamanty, rubíny a dalších, nám ještě neznámých drahokamů, se povalují v podzem-



ních slujích. Krásná to představa, že? Jen se sehnout a nabrat si kolik umíte. Ono to ale není zas tak jednoduché. Nedivte se, já to musím vědět, hrál jsem totiž Diggers. Hra je podobná světově známé logické hře Lemmings. Také ovládáte mrňavoučké postavky s poměrně malou inteligencí, jejíž nedostatek vám v průběhu hry bude přidělavat starosti. Pravda, Diggers jsou poněkud inteligentnější než Lemmici, ale také to nepřehánějí. Co, ale přehánějí, je láska k pokladům. Za hroudu zlata by dali i život, a často tak i učiní. Sice ne dobrovolně, ale přece.

Na počátku hry máte možnost vybrat si jednu ze čtyř ras, které se liší v různých vlastnostech (rychlost, síla, zdraví, vytrvalost apod.). Do každé mise, v níž musíte

natěžit daný počet zlata dřívě než váš protihráč, jdete s pěti panáčky. Ty bud postupně ztrácíte, a nebo je neztrácíte, to už záleží na vašem hráčském umění. Ovládáte každého zvlášť, bud kliknutím na ikonku s jeho číslem, nebo na jeho postavku. Při zmáčknutí pravého tlačítka myši se objeví malý ovládací panelík, na kterém si vybíráte z několika typů úkonů. Jsou to: kopání, chůze, běh, sebrání či položení věci, teleport zpět k základně a jiné. Každý panáček je schopen unést větší počet o dané věci, takže když je „plný“ můžete ho teleportovat k základně, znázorněné ma-

## 60 Diggers Strategie

Grafika 48 Hudba 69 Zvuk 65

Vyrobce: Millenium Interactive, 1994

Požadavky: 286, 1 MB RAM, HDD

Testováno na: 386 SX/25 MHz, 4 MB RAM, SB

lým kovovým domečkem, v níž vytvořené poklady můžete prodát a získat tím finance, bud na nakoupení



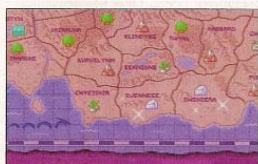
speciálního vybavení (lékárnička, výtah, most, koleje, vozíky a podobné nesmysly), nebo si je můžete ušetřit a tak se přiblížit k množství zlata, požadovanému na dokončení mise. Při kopání šachet můžete narazit nejen na poklady, ale také na přirozené obyvatele podzemí (duch či kostlivec) a na nepřátelské horníky, těžící pro konkurenci. Při setkání s takovýmito protivory začne boj, v němž se uplatní jak síla panáčků tak jejich nynější kondice. Když je jeden z bojovníků horníků zraněn natolik, že se mu to zdá nebezpečné, dá se na zbýšlých útek. Často se ale stává, že to nestihne a zemře. Človíčky, kteří nemají žádné instrukce, se nudí, někdy meditují a podobně. Když se však nudí

dlouho, vymyslí si instrukce sami, a to natolik nesmyslné, jako je například kopání vlastní svíslé šachty, která vás naruší váš podzemní systém, nebo se rozhodnou popovídat si s kolemi(drobným duchem, a to zase naruší jejich další plány do života, jeličko zemrou).

Co se grafiky týče, je slušná, ale hodně jednoduchá. Pozadu však zůstávají animace panáčků, mají totiž velmi málo pohybových fází, a tak jsou některé pohyby nepěkně trhavé.

Jediná nevýhoda této hry je ovšem ta, že brzy omrzí, jelikož v dalších misích není nic nového.

**x Mrkvoslav Pytlík**



# Soccer Superstars

PC-CD, PC, AMIGA

## Svatopluk Švec

Když dávno stačila na hru jedna disketa. Poté byly ty lepší na dvou až třech, potom na pěti - šesti a korunu všemu nasadil příchod CD-ROM disků s kapacitou srovnatelnou se 451 (pro puntíkáře - 451,38) disketami 1.44 MB. Na tomto médiu se mohou tvůrci her opravdu vyžít a některé hry podle toho také vypadají - viz Lost Eden. Na druhou stranu samozřejmě existuje také druhá skupina těchto her, které zdaleka kapacitu CDROM disku nevyužijí a tak alespoň zbytek místa vyplní soundtracky (doprovodná hudba), které jsou přehrávány přímo přes zvukovou kartu do reproduktorů, ovšem v případě hry Soccer Superstar ani pěkné soundtracky nevyplní celkový dojem ze hry, jejíž autoři snad chtěli udělat něco na způsob FIFA Soccer, jenže se jim to vůbec, ale vůbec nepodařilo.



Jediné, co stojí za to vidět (spíše slyšet), je bohužel jen zmiňovaný hudební doprovod. Dvě musím (na jediném místě recenze) autory pochválit, hudba je pěkná na poslech a tematicky zapadá do hry o fotbal. Nyní k tomu ostatnímu. Už úvodní menu vypadají jako tomuto chudé, co se týče voleb, jsou více méně shodné s FIFA Soccerem. Můžete hrát buď přátelské utkání nebo šampionát, vybrat si hráče a pak začne vlastní utkání a současně nejslabší stránka hry. K vlastní hře mám dvě hlavní výhrady. Poprvé: pohled na hřiště je jen ze strany, což by se snad mohlo odpuštět, kdyby nechybělo to hlavní, hrátelnost, která je přibližně desetkrát horší, než u FIFA. Podruhé: hráči nebo spíše to, co je má představovat, je vyvedeno

## 30 Soccer Superstars Fotbal

Grafika 40 Hudba 90 Zvuk 30

Vyrobce: FLAIR Software, 1995

Testováno na: 486SX, 16 CD, 4 MB RAM, 1 MB VESA.

Požadavky: 386SX, 1 MB EMS, CD, VGA.

v takové grafické podobě, že Vám je těch růžobarevných smůh až líto. Jen namátkou dále jmenuji pár drobnějších vad: hráči, kteří nejsou právě u míče, se snad ani nepohybují, nechodí si pro míč v případě nahrávky, takže dostat se vůbec do útoku je otázka spíše pro filosofy, rozdíl mezi střelbou a nahrávkou je neznatelný, soupeř Vás obere o míč v devíti případech z deseti, a to i v případě, že kliknete jako blázen (a ten už nějak kliká!), no prostě bomba. Jedi-

ným plusem je snad možnost hry dvou hráčů, kdy hráč číslo dvě hraje joystickem. A propos, málem bych zapomněl na zvukový doprovod. I zde se autoři snažili a nabízejí pár krátkých zvuků z fotbalového zápasu (natočeno někde hluboko pod tribunou), které se střídají tak dokonale,



že by z toho po chvíli zešlehl i neobčit. Soccer Superstars pro výše uvedené charakteristiky doporučuji jen skalním fandům fotbalu, kteří si navíc chtějí pouze poslechnout pár (tedy dva) dobré soundtracky s fotbalovou tematikou (nikoli zahrát fotbal na počítači), ostatním radím stručně: ruce pryč, raději šetřete na Wing Commanderu III.

Od určité doby nepřítel fotbalu

**x Wotan**



# Granddad

■ ATARI ST

RECENZE

**Náš spolupracovník Josef Komárek byl zákeřně polapen anglickými novináři, aby jim prozradil něco o titulu Granddad. Po dlouhém přemlouvání a několika stolibových bankovkách se rozhovor nakonec uskutečnil.**

„Ahoj! Já jsem Andy. Vítejte u dalšího pokračování Spatného vilu. Dnes je recenzi dne hra Granddad. Tady naproti mně sedí Joe, který hru testoval pro jakýsi český časopis s názvem Excalibur nebo tak nějak. Well, pověz nám o co jde.“

Joe: „Granddad je veselá anglická adventura. Hlavním hrdinou je starý dědek, který je, vzhledem k věku, značně zapomnětlivý. Nikdy si nepamatuje co je za den, kde je a občas ani kdo je, ha ha ha. Jeho specialitou je zlovysky ukládat své věci na zvláštní místa, aby je nikdo jiný nenašel. Problém je v tom, že to sám za chvíli zapomene.“

Andy: „Aha, to může být zábavné. Je v této hře hodně humoru?“

Joe: „Musím předsat, že je tu mnoho slangových výrazů, takže kdo neumí dobe anglicky, ten asi nebude moc rozumět. Ve hře je plno veselých situací, třeba když děda vyměňuje pojestky a zapomene vypnout proud, tak se samozřejmě uskáví. Nebo ta scénka na zahrádce se sousedovic klukem, z té mám dokonce obrázek. Klukovi spadne přes balónek a on slušně poprosí, zda by jej mohl dostat zpět. Když

mu ho dáte, kluk místo poděkování prones: Moje maminka říká, že smrdíš jak chcanký! A zdřhne. Lepší je poslat ho do... tohle je pořad pro děti? Aha, tak ho pošlete do maminky, kluk s pláčem uteče k mamince a vám zůstane jeho tenisák, který se bude dobře hodit.“

Andy: „Checheche, no fajn. Jaká je vlastně zápletka hry?“

Joe: „Je babí léto a děda ve vzduchu ucítí, že se už blíží podzim a začne se shánět po své pletené vestě. Bohužel je to jedna z těch věcí, které si uloží na neznámé bezpečné místo. A tak dědek jezdí po domě na svém elektrickém kolečkovém křesle a pátrá po ní. Když hru hraje, musíte dát pozor, aby se vám úplně nevybilá baterie, jinak jste nahraní.“

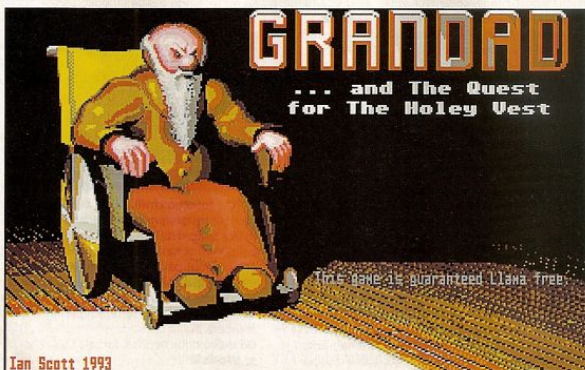
Andy: „Vypadá to, že tu máme jednu z nejoriginálnějších adventur na ST. Jak je hra zpracována?“

Joe: „Byla naprogramována v jazyce STOS 2.6, což je vlastně ST-verze jazyka AMOS pro Amigu. Postavičku dědku na vozíku ovládáte buď kurzorovými šipkami nebo joystickem, meziníkem či střílbov aktivujete menu s několika položkami: prozkoumejte, vezmi, použij, invertář a nahraň / uložení pozice. Takže ovládání je celkem jednoduché a hra se skvěle hraje. Jen mi vadí, že na začátku je to vlastně jen hledání klíčů k dalším dveřím.“

Andy: „Jak je to s grafikou?“



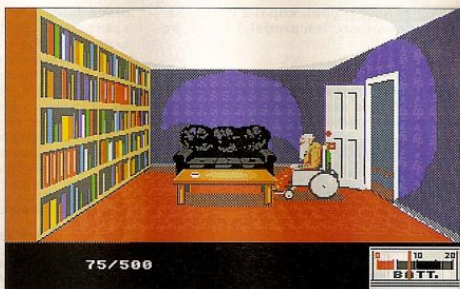
Nedotykejte se pojistek pod proudem!



Ian Scott 1993

To je on - dědek!

14 excalibur



Neodolatelná knihovna, že?



Předsíň domu je velice útulná.

by se to dalo považovat spíš za zvuk. Moc dalších zvuků tu není a když se přece jen něco z reproduktoru line, je to jen soundcípová smíchánice různých tónů.

Andy: „Tak to si teď autoru moc nepotěší. Jak bys hodnotil hru jako celek?“

Joe: „Skvěle zábavná adventura, kterou by měl mít doma každý STěkář, pro což hovořím i to, že je to shareware. Určitě na nějaký čas vydrží. Zahrát si ji může každý, ale vzhledem k množství slangových a sprostých výrazů ji doporučuji hráčům od pubertě výše. Proslýchá se, že autor připravuje další pokračování a mělo by to být lepší a originálnější než tohle. Takže se nechám překvapit.“

Andy: „Díky za rozhovor, Joe.“

Joe: „Nemáš zač. Ahoj!“

x Joe

## 70 Granddad Adventura

Grafika 75 Hudba 10 Zvuk 10

Výrobce: Grandsoft, 1993

Shareware - registrace 10 GBP

Minimum: Atari ST, 512 kB RAM

Doporučení: Atari ST, 1 MB RAM

Testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM



Neotravuj a vypaďni, skřku!



# BRAVE® COMPUTERS

**4 MB RAM, 256 kB cache, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, cz návod**

486 SX - 33 MHz / VL BUS ..... 25.900,-  
 486 DX2 - 66 MHz / VL BUS ..... 26.710,-  
 486 DX4 - 100 MHz / PCI ..... 29.240,-  
 PENTIUM - 75 MHz / PCI 8 MB RAM.. 39.700,-  
 PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM.. 43.100,-



**Pro členy GWC  
u firmy ProCA  
5% sleva.**



15" monitor ..... + 3.800,-  
 HD 540 MB ..... + 500,-  
 HD 850 MB ..... + 1.500,-  
 HD 1,2 GB ..... + 4.800,-

CD-ROM UMAX double speed ..... + 3.200,-  
 CD-ROM Mitsumi quattro speed ..... + 5.200,-  
 zvuková karta 16-bit ..... + 1.800,-  
 MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + 1.990,-

**JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.  
 NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYZÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ ČENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.**

## Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

**PRAHA:** ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

**PRAHA:** ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel/Fax: 02/24 21 95 81

**BRNO:** PROSEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel: 05/57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o., Hybešova 42, Tel: 05/43 32 12 68, Fax: 05/43 21 12 34

**BRČLAV:** ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax: 062/24 110 **DEČÍN:** DaCo Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax: 0412/221 13, 266 41

**HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax: 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613

**KUTNÁ HORA:** BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax: 0327/48 37 **LITOMÉŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax: 0416/61 70

**LOUNY:** ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax: 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax: 0326/270 87

**OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21

**PISEK:** KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PREROV:** TILL CONSULT, Cechova 29, Tel: 0641/201 915-7, Fax: 0641/201 918

**TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax: 0417/455 65, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax: 0436/218 89

**ZLÍN:** TILL CONSULT, Tr. Tomáše Bati 289, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

**NABÍZÍME SPOLUPRÁCE PRODEJCEM**





1 skvěle tlus  
za cenu 3 sr

$36 + 30 + 19,90 =$

# Excalibur

od čísla 50

148 a více stran

Měsíčník

Nezávislost

Tradice 5 let

Největší autorské zázemí

## Předplatné:

Pokud si předplatíte Excalibur na celý rok, získáte CD zdarma! Stačí, když na složenku typu C napíšete adresáta: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.

Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a na zadní stranu do Zprávy pro příjemce napište: Předplatné Excalibur, cover CD zdarma. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném na tel. čísle 02/667 123 15 od 9 do 15 hod. Celoroční předplatné stojí 900 Kč.

Celoroční předplatné doporučené stojí 1 140 Kč.

\*) Excalibur 50: 148 stran + vyjímate



# stý měsíčník

# měsíčních časopisů!

75 Kč \*)

**Srovnávací tabulka časopisů s rozsahem nad 100 stran**

	Excalibur 50	Excalibur 50 CD	PC Format 43 CD	Edge 21	PC Zone 28 CD
počet stran	148	148	172	108	124
redakční strany	asi 128	asi 128	105	78	94
inzerční strany	asi 20	asi 20	67	30	30
prodejní cena	75 Kč	150 Kč	4,99 £	3,50 £	3,99 £

elné překvapení. Cena 75 Kč, včetně CD 150 Kč.







# WHIZZ

PC-CD, AMIGA

**Hned na úvod předesílám, že Svatopluk Svec není velkým přítelem plošinovek. Myslím, že pokud ho matka vidí u monitoru, jak přeskakuje z místa na místo s malou postavíčkou, má docela pravdu, když říká: „to snad není možné, on už si zase hraje s paňdulákama“.**

Ovšem poté, co mám doma Whizze, konstatuji, že na mě tato uštěpačná slova nemají vůbec žádný účinek a ani trochu se při svých



25 letch nestydím za to, že vypadám spíše na deset. Vysvětlení je nablízku: WHIZZ je totiž po dlouhé době jedna z mála plošinovek na PC, která vypadá stejně dobře jako plošinovky na Amize. Příběh hry je jednoduchý, dozvíme se ho hned z intro sekvence: Byl jednou jeden králíček jménem WHIZZ, který cestoval balónelem po světě. Tu ho po čáhlí pronásledoval okřivlý choť (aspoň mi jako choť ten tvor připadal), pravděpodobně proto, že ho chtěl spořádat k snídani. Při té největší honičce vytáhl pušku a zničil králíkův balón, který rychle začal ztrácet výšku. Jak tak náš hrdina, šedomodrý plyšový králíček,

padá do hlubin, ocitne se v neznámém světě a nezbyvá mu nic jiného, než najít cestu ven přes všechna úskalí, která mu tento podivný svět připraví. To bychom měli uvesti do problematiky a nyní ke hře samotné. Ta se od svých kolegů liší hlavně grafikou, podobnou jako v UFO - Enemy Unknown, tedy pohled „shora ze strany“ scrolující do všech stran, a pak hrou v podobě soundtracku ke každému kolu, která do vlastní hry proniká z CD disku. WHIZZ má celkem 9 kol, ve kterých se střídají čtyři typy světů: Grassy lands (tráva), Gamble land (stolní hry, karty), Sandy shores (moře a písčité pláže) a Snowy peaks (zasněžené vrcholky hor). Každé další kolo vám přinese nové typy hráčů sloužících k překonání překážky dalšího postupu ve hře, např. pro vysunutí mostu přes propast. V těchto částech hry se WHIZZ bude vystřelovat z kanónu, jezdit na surfu a v ponore nebo skákat s koněm přes překážky a mnoho další legrace. Aby nebyla tak jednoduchá, je zde neúprosný čas, po jehož vypršení čeká králíka jistě nemilá věc - ztráta jednoho života. Stejně tak si musí dávat pozor na různá stvoření, která ho při

## 80 WHIZZ 3D plošinovka

Grafika 80 Hudba 90 Zvuk 70

Vyrobce: RAIJ Software, 1994

Minimum: 386, CD, 4 MB RAM

Testováno na: 486 DX4/100, 15 CD, 4 MB RAM

chození otravují. Na ty má ale i malý králíček svoje vybavení. Dokáže se rychle zatocit a zamotat jím hlavu tak, že z nich zůstane buď muchomůrka (tu nesbírejte, ubere energii) nebo srdíčko, které energii přidá. Ve hře jde také o body, za ně může WHIZZ dostat další život. Stačí bodů dojet na konec kola - k balónu - před limitem, nebo sbírat praporky a vystřelovat rakety. Po technické stránce mohu prohlásit, že na mě působil skvěle tzv. parallax scrolling, metoda, kdy je jakoby



hluboko pod hrací plochou další obraz, např. moře s ostrovy v Grassy lands nebo figurky a karty v Gamble land a oba obrazy se posouvají různou rychlostí, což vyvolává dokonalý prostorový dojem. Pokud navíc přidáte zmiňovaný hudební doprovod v CD kvalitě, dostanete jako výsledek hru, která už stojí za posvícení. O to, aby bylo v každém kole co dělat, a ne jen skákat a skákat, se starají už zmiňované hráčky. Například v druhém kole může být WHIZZ vystřelován katapulty, může hrát v automatu o peníze, skákat s koněm přes překážky, létat na házeč šipce nebo hrát karty. Nudit se při hře tedy rozhodně nebudete. Škoda jen, že není možnost uschovávat si dohrané pozice, což je jediná vada krásy tedy jinak dokonalé hry. Moje rada na závěr tedy zní: pokud si budete chtít jednou po čase zaskákat, pak vám WHIZZ mohu doporučit a popřít každému hodné zábavy s tímto roztomilým králíčkem.

✕ Wotan

P.S. Při letmém nahlédnutí do programu jsem zjistil, že se autoři rádi koukají na filmy. Spustí-li se totiž hra příkazovou řádkou „GO PULP FICTION.“ (nezapomeňte tečku na konci!), aktivuje se tzv. Royal cheat mode a ve hře si je potom možno mírně vypomoci klávesami 1,2,3,4.

# Inferno the Odyssey Continues

PC, PC-CD

**Vladimír Ponechal pro všechny, kdo nemají CD-ROM, otevíral Inferno v disketové verzi.**

Tichý a studený meziplanetární prostor proslavil jasný záblesk a vzápětí se ozvala hlasitá exploze. To se právě začal jeden z mnohých krvavých a nelostných útoků národa Rexionnů. Jejím cílem byla sestava prakticky neozbrojených lidských kosmických korábů. Jedinou záchrannou pro lidi, smažící se v explozivních vlastních lodí, byl jejich hrdina a idol. A doprovod. Najednou se v dálce objevila malá stříbrná tečka, která se neustále zvětšovala. Ale to už vyšlehl první salva laserových paprsků a nepřátelský bi-tevní stíhač se posléze řítí v plamenech. Jeho detonace jasně osvětlila trup malého, ale výkonné stíhačky, která nesla na svých

nehomli zahrát hru Inferno kvůli takovému detailu, jakým je chybějící CD ROM, už nemusí truchlit. Lidé od Digital Image Design se totiž snažili a připravili disketovou verzi tohoto bezesporu perfektního vesmírného simulátoru. A co vůbec přináší? No přece, desítky hodin mlácení, zuření, trhání vlasů a hlavně perfektní zábavy. S malou stíhačkou si zalítáte v několika prostředích. Může to být třeba let v atmosféře některé z planet (je to jistě), kterých povrch je pěkně prokreslen a lemován přírodními nerovnostmi a různými budovami. Na realitě přidávají ještěblesky sléhající všude kolem. Svou obratnost a schopnost fi-

plný meteoritů“ nebo v otevřeném vesmíru. Pozemská stíhačka má pěkný arzenál zbraní, od laserů po naváděnou torpéda či rakety. Perfektně proporcovaná je i orientace a navigace. Vedle záměrovače jsou totiž dvě roviny, které se od sebe vzdalují a přibližují, podle toho v jaké rovině se nachází záměřený nepřítel od stíhačky. Potom stačí sledovat jenom radar a Rexionn nemá šanci. Ovládání je velmi živé a trvá delší dobu než začne poslušně tak, jak má. Jedno mi však velmi vadí. Co na tom, že stíhačka má nereálné letové

## 80 Inferno the Odyssey Continues Vesmírný simulátor

Perfektní zábava, pěkné statické obrazy

Grafika 85 Hudba 65 Zvuk 70

Vyrobce: Ocean, 1995

Minimum: PC 386 DX33, 4 MB RAM,

Doporučeno: PC 486 SX, 4 MB RAM, SoundBlaster

Testováno na: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, SB 16 ASP



dit si může hrát vyzkoušet v šachtách orbitální stanice. Zdi šacht jsou prokresleny do detailů a visí na nich laserové kanóny, které střelily do všeho, co se hybe (je to divné, ale po mě střelily i když jsem šel na místo). Poslední variantou litaní je vesmír. Zastál jen na vás, jestli si vyberete bitvu nad planetou (prostor

vlastnosti, to se omluví dá. Ale ještě věc je mi nelíbí, že můžu v plné rychlosti bourat do meteoritů a trup lodí a jediné co se stane je to, že mi ubude z ukazatele trochu energie a rychlost rakety na pár vteřin klesne na nulu.

Grafika je na vysoké úrovni a je dost rychlá i na pomalejších počítačích, což určitě potěší nejednoho příznivce vesmírných simulátorů. Zvuky a hudba nejsou také špatné, i když jsou ochuzeny oproti CD verzi (z pochopitelných důvodů), pořád jsou ještě nadprůměrné. Co více dodat? Snad jen: Nashedlanou do dalšího vesmírného simulátoru...

✕ Vlapon



bedrech lidskou naději a odhodlání... Přátelé i nepřátelé, je to tady. Ti, kteří si



# Behind the Iron Gate

■ AMIGA

RECENZE

Firma Black Legend je dnes mezi amatérskými pojmy. Tato převážně distribuční společnost dodává v poslední době na trh velké množství her na všechny typy Amig. Jejich marketing ve velké míře spočívá v odkupování vybraných titulů ze všech možných koutů světa, zhotovení jejich anglické verze a vypuštění do obchodu. **Josef Komárek** se o tom přesvědčil i u hry **Behind the Iron Gate**, kterou vytvořila polská programátorská skupina Ego. Je to hra, která by i u majitelů ECS Amig měla navozovat dojem, že jejich mašinky zvládnou také něco podobného Doomu.

dveře se dají otevřít třemi způsoby: buď dózickým nebo patentním klíčem, další variantu tvoří magnetická karta. Na stěnách byly nainstalovány i otvírací páky, které se přehazují kliknutím myši, přičemž aktivní ruka musí být prázdná (vysvětlím dále). To by bylo o cílech a hraní vše a hurá na zpracování.

## Kostičky? Kdepak!

S grafikou je to potíž. Na první pohled je zložené odpor, na druhou stranu zde nedochází k „dómovskému efektu“. Všechny správy jsou pěkně rozkresleny, takže se všichni roboti plynule pohybují. Díky jemnosti grafiky neřadíte můžete pěkně zblízka studovat jejich vzhled a tělesnou, resp. strojovou stavbu. Ale jestli vám záleží na životě, radši místo zápisníku používejte zbraně. Stejně tak je to i s obrazy na stěnách, které i z blízka vypadají velmi dobře - ne jako ve Wolfovi 3D.

Podle toho, kolik jste zabili robotů, získáte určitou finanční odměnu, za níž si můžete dokoupit potraviny, oblečení, zbraně a munici. Posledních dvou položek je k dispozici velké množství - od brokovnice a granátů po laserový kanón, který se mi v boji osvědčil jako nejlepší.

## Crash, bum, prask!

Zvuků není zrovna nejpestřejší paleta. Každá zbraň vydává jiné „bum“, ale potvory střílejí pořád stejně,



## Doom? Nikoliv!

S Doomem však tato hra nemá takřka nic společného. Obraz se nehoupá, spíš než o akci tu půjde o procházení rozsáhlých bludišť. Místnosti jsou pouze pravouhlé, zdi čisté vektorové, bez textur. Každé podlaží má svou osobitou barvu - jedno je modré, druhé fialové, další zelené, oranžové ... fuji! Na stěnách občas po vzoru Wolfensteina visí různé obrázky - tady je fotka galaxie, tuhle helikoptera, najdeme tu i díla slavných barokních mistrů. Po zemi se poulují omylem zapomenuté balíčky se stříelnými zbraněmi a náboji, a samozřejmě také klíče.

## Cílevědomě k cíli

Ukolem hráče v každém patře je zlikvidovat všechny zbrojované roboty, aktivovat automatické destruktivní systémy (tzv. bombu) a zmizet v exitu. Bludištní komplex obsahuje ve velké množství navzájem propojených a propletených chodeb, v nichž se zpátky budete dobře orientovat. Od čtvrté úrovně se bludištní stav stává nesnesitelnou a proto máte k dispozici příručný radar. Jedno velké plus - jsou na něm vidět všechny potvory jsoucí vám blízku. Naopak mínus mu patří za to, že nezobrazuje dveře. Představte si: na radaru uvidíte dlouhou chodbu vedoucí k východu. Vesele se rozeběhnete, ale ouha - cesta je zavřená a vy nemáte klíč. A teď jde ještě o to jaký klíč. Zámky



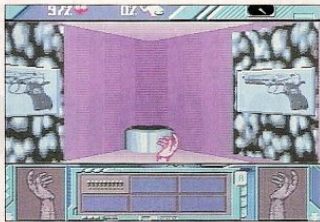
## User-friendly

Již hlavní (a jediný) menu se tváří velice přátelsky. Kromě možnosti zadat vstupní kód, jenž obdržíte po každé dokončené úrovni, si můžete vybrat i způsob ovládání: jen myši, jen myši se sníženou citlivostí, joystickem a myši (páku chodíte, myši sbíráte a používáte věci) a pak dungeonovskou myši - kurzor dává na horní, dolní atd. část obrazovky a při stisku pravého tlačítka se pohybuje. Dále tu je přepínač k vypínání zvuku, ale ten jsem dosud nepoužil. Při hře máte k dispozici dvě ruce (kupodivu) a čtyři kapsy A - D. První tři (A, B, C) slouží k ukládání zbraní, munice a jiných zbytečností, prostřednictvím kapsy D si oblékáte nalezené části oblečení a konzumujete potraviny.

## Tax free shopping

Po zdolání patra se ocitáte v obchodě. Nevím sice, kde se tam tak najednou vzal, ale to je teď vedlejší.

**56** Behind the Iron Gate  
3D akční  
pětistovkářův ráj  
Grafika 69 Hudba 68 Zvuk 59  
Výrobce: Ego, 1995  
Distributor: Black Legend  
Minimum: Amiga, 1 MB RAM  
Doporučeno: Amiga 1200  
Testováno na: Amiga 1200, 2xZFD



jste-li zasaženi ozve se podivné „uh!“ , zvuky otevírajících se dveří jsou taky stále stejné. V celé hře jsou jen dvě hudební skladby - jedna na začátku a druhá při game over obrazku, což je pro mě trochu málo. Ale co všechno byste nechtěli od jedné disky...

## Tak co?

Zpočátku je ve hře více akce, napětí a dynamičnosti. Od čtvrté úrovně se všechno zvrtné v nudné procházení chodeb, hledání klíčů a otevírání dveří. Pětistovkářův budou pravděpodobně naštene, že na jejich počítače existuje celkem ucházející trojrozměrná střílečka. Ale já osobně si zalezu někým do kouta a budu klidně vyhlížet Glooma, Fears nebo Alien Breedu 3D.

✖ Joe



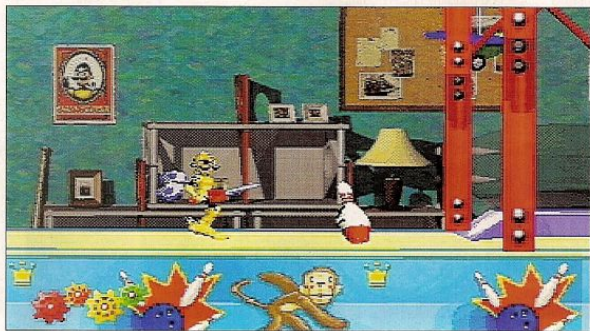
# Clockwork Knight

■ SATURN

## - Pepperouchau's Adventure

Nová generace arcad nastupuje v podobě rytíře **Tomáše Smolika** na klíček. Kdo by to byl řekl, že se jedinou budou investovat taková technologie a spousta námahy do obyčejné arcady. Přesto se tak stalo a Clockwork Knight je tu, aby prezentoval možnosti Saturna a zároveň aby této konzoli razil cestu stejně jako předchůdce Sonic či konkurenční Mario.

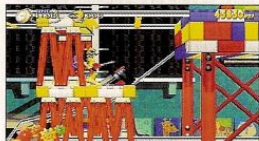
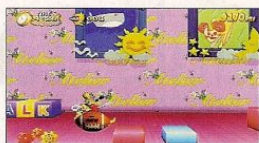
Musím říct, že na to jde dost razantně. Již úvodní intro v 3D grafice nenechá nikoho na pochybách o technických přednostech Saturna. Jedná se skoro o videoklip, jelikož různé mechanické hračky zpívají úvodní píseň, ale zároveň nám vypovídá o příběhu této hry. Ten je sice podrobně popsán i v manuálu, ale - jak je zatím zvykem - v japonštině. Takže z intra můžu vydedukovat, že místní kráska, možná princezna, byla unesena opičákem, samozřejmě pekelně zlým. Její nápadníci se jí tedy vydávají zachránit. Vy budete ovládat jednoho z jejích obdivovatelů na cestě za vysvobozením své vyvolené. Pak následují standardní volby obtížnosti, úvodního počtu životů (3-6), ovládání apod. Na chvíli se pozastavím u další volby, a tou je výběr zvuku a skladeb. Zatím u všech her na Saturnu, co jsem viděl, tato možnost nechyběla. U každé z nich bylo tedy možno si v úvodním menu poslechnout všechny skladby a zvuky, které se ve hře vyskytnou, což příliš neškodí a spíše potěší, zvláště když si je můžete přehrát i na normálním audio CD. Ale zpátky ke hře. Vaším úkolem je projít čtyřmi pokoji, každý o dvou úrovních a jedné finálové potvory, včetně samotného opičáka. Před každou úrovní se od



svého přítele (tzn. jiné mechanické hračky) dozvíte pravděpodobně nějaké informace o následujícím levelu. Slovo pravděpodobně naznačuje, že asi neovládám příslušný cizí jazyk, ano je to tak, japonskou řeč. Protože většina z vás je na tom asi stejně, mohu rozhovor v klidu odmačkat.

### Hra

je tvořena kombinací 2D a 3D grafiky. Váš rytíř, nepřítel a některé předměty a překážky jsou trojrozměrné, kdežto pozadí, zbylé překážky a předměty jsou dvojrozměrné nebo něco mezi. Vše je ale vytvořeno naprosto skvěle. Vámi ovládaná postavka se pohybuje naprosto perfektně, například když parádně balancuje na okraji nějaké díry. Vrátním se ale ještě k vaší cestě. Jelikož ovládáte mechanického rytíře, ani ostatní nebudou krvelační upíři či vetřelci, ale „mírumilovné“ hračky. Na ně platí vaše zbraň - klíček, tím likvidujete vše, co vám stojí v cestě, navíc jim otevíráte teleportovací krabice apod. Mimo klíčku můžete používat i pavalující se míče či poškozené protivníky, prožít je popadnete a hodíte na jinou potvůrku. Necháží klasické arcadovské přisady jako pružiny, skoky nad propasti po pohyblivých se ploškách, padající předměty, výtahy apod. Samozřejmě sbíráte energii, životy, peníze či hodiny na přidání ubíhajícího (hracího) času. Tím ovšem nechci poukázat na stereotyp či nudu, ba naopak. Rozmanitě jsou především jednotlivé úrovně, jednou procházíte pokojem s hračkami, další level překonáváte na střeších vláček, v kuchyni skáčete přes hořící sporáky nebo se brodíte dřezem. Budou na vás naléhat vtulníky, střelci z luku, potkáte bouchací potvory či obyčejná kuřátka. Navíc vás v případě nalezání peněz čeká bonusová ruleta, ve které můžete vyhrát další životy nebo také všechny peníze ztratit. Bonusem jsou i animace po ztrátě každého pokoje. Když už jsem u těch animací, tak se ještě jednou vrátím ke grafice, protože je fakt skvělá, pokud vám nevadí, že je lehcí infantilní. Za pohled stojí mimo 3D postavky i dvojrozměrná pozadí, protože jsou také dokonalá. Potěší i na provázku se houpající letadýlka



a jiné předměty vytvářející iluzi trojrozměrného prostoru. A to vše plyně scrolluje, takže grafika je zkrátka bez chyby. Hudba se skvěle hodí k této hře, což ovšem může znamenat, že se vám takové poutové melodie asi nebudou líbit. Co ke zvukům? Bombič bouchají, voda teče, sporáky hoří, helikoptéra létá, a to vše slyšíte, takže nic. Akolvi při hře nelze uložit pozici a ani žádné heslo se nedozvíte, přišli to nevědět, obtížnost je poměrně nízká a za den máte vyhráno. Chce to jen trochu pevné nervy a samozřejmě ruku, protože váš rytíř je pěkný neposed. V této chvíli byste i vy měli být neposední a rychle vyzrazit Clockwork Knighta si sehnat. Protože vidět infantilní hru v 3D grafice, to přece stojí za to.

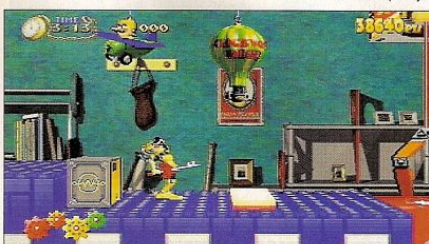
✖ Lewis

## 83 Clockwork Knight Arcade

Grafika 93 Hudba 80 Zvuk 82

Výrobce: Sega, 1994

Testováno na: SEGA Saturn





# Pinball

## Dreams & Fantasy - Special Edition

■ PC

Karel Florian

Sotva Muddock dopsal o Pinballu Fantasies De Luxe, objevil se další pinball od 21st Century. Jedná se o podobný komerční tah, který má nejspíše zvýšit odbyt podobných her. Krabice, která obsahuje 5 disket, z nichž první dvě obsahují Pinball Fantasies, další Pinball Dreams a poslední z nich obnáší nevalné množství obrázků ve formátu „pcx“, zářivými barvami a obrovskými nápisy „Pinball - SPECIAL EDITION“. Celá hra se skládá ze známých čtyř stolů

z PF, a sice Party Land, Speed Devils, Billion \$ Gameshow a Stones 'n Bones, a dalších čtyř stolů hry PD - Ignition, Steel Wheel, Beat Box a poslední Nightmare (ně, DOOM II. ně, nechte mě být, pomoooo, já

**76** Pinball Dreams & Fantasies - Special Edition  
**Pinball**  
 Grafika: 72 Hudba: 80 Zvuk: 75  
 Výrobce: 21st Century  
 Účinek: 286/20, 1 MB RAM  
 Doporučení: 386SX/33, 2 MB RAM, SB  
 Testováno na: 486DX/66, 16 MB RAM, SB

to tak nemyslel, není to Nightmare jako Nightmare, ale Nightmare, jako ne to Nightmare z DOOM II). Vzhledem k tomu, že oba tyto známé pinbally již byly v našem časopisu recenzovány, nebudu zde drždovat opětovným vychvalováním grafiky, hudby, zvuku či hrátelnosti, ale dovolím si položit jednu otázku: Myslíte, že 21st Century ještě někdy něco vyrobí? Vezměme v potaz skutečnost, že PDSE jsou již druhou vydanou edicí, nebo jestli chcete paklem. Uvidíme, jak to půjde dál. Ale každopádně vám neuškodí, když si ji zakoupíte.

✖ Roger T.



# Gale Racer

■ SATURN

Crazy Cars 3 jsou již tři roky staré, ale nejméně o tři třídy lepší. Níko nejsme dokonalí, tak zní známá věta ze závěru slavného filmu „Někdo to rád horké“. To samé platí pro tvůrce software na tak nádejnou mašinku, jako je SEGA Saturn. Po peckách jako Clock-Work Knight, Virtua Fighter či Victory Goal očekával **Jomáš Smolík** i další skvělé hry. Západní časopisy jeho dojem jen podporovaly, protože chrlyly obrazy z preview na Panzer Dragon nebo Daytona USA, zkrátka žádný důvod k nedůvěře či obavám. Jak to dopadlo?

Právě Gale Racer mou důvěru zklamal a už se i začínám obávat jeho následovníků. Dost ale truchlení a podjeme se, jak ta hra vypadá. Ze začátku docela dobře. Takový rádobý příběh o nějakém slavném jezdci s předvídkou Gale Racer. Na jeho počest se nyní konají velké závody po Spo-

jených státech. Soutěž bez pravidel, vše je povoleno, zvířeti jen ten nejtvrdší, ten pak získá titul Gale Racer. Pak následuje docela pěkné intro, jízda slušného fára po Golden Gate Bridge. Tím ovšem všechno dobré končí, vlastně ještě úvodní menu, které je normální - závod pro jednoho, dva, nejlepší čas, útok na něj, options apod. Vybral jsem si závod pro jednoho, stále s úsměvem na rtech. Ten mě ale velice brzy přelstí. Ta chvíle stačila na to, abych akceleroval z nuly na 300 km/h za pět sekund a při tom si stačil prohlédnout přístroje okolí tratě. Když nepočítám Sonic, který se houpe v autě, tak při závodech na nic příjemného nenarazíte. Původně jsem tuto hru kvůli pohledu zevnitř auta počítal za simulátor, ale zmíněná akcelerace navíc bez viditelného řazení mě z tohoto omylu vyvedla. Jedná se vlastně o typ mých oblíbených Cars III, ovšem v daleko hor-

měrně dost, ale vybírat si můžete jen v úvodním menu. Dost. Říci, že se jedná zatím o nejhorší hru Saturna, co jsem viděl, by byla pochvala. Takže již jen varování, tuto hru probíha nehrájet!

✖ Lewis

**23** Gale Racer Autička  
 Grafika 30 Hudba 48 Zvuk 31  
 Výrobce: Sega  
 Testováno na: Saturn

ším provedením. V určitém časovém limitu projíždíte podivné tratě, na kterých se mimo vašich soubojů vyskytují i obyčejná auta a samozřejmě neupřímní policie. Tratě se liší obyčejným pozadím, hrozným okolím a počasím, také odpovídají vyvedením. Když prší, tak si dokonce můžete zapnout stěrače, abyste viděli, jak hrozně je dešť vytvořen. Ostatní auta jsou obklopena tečkami, což znamená, že na ně prší, to jen pro pořádek, ono to není žádná sranda poznat. Můžete jet i v noci, vaše auto je vybaveno světly, taky odpovídá. Vše je zatím přímé, ale to nejhorší teprve přijde. Části tratí jsou totiž klopené a to je opravdu síla. Žádné okolí silnice, asi je ve vzduchu, a sama vozovka vypadá jako schody, na rovině to není tolik znát, ale zde ano. Myslim, že už to stačí, takže jen stručně. Pro dva hráče se obrazovka rozdělí, možná o trochu zábavnější. Skládek je po-



**Poznámka - Roger T.:**

Nejsem velkým příznivcem konzolí, ale vzhledem k tomu, že jsem přes auto, tak mi dokonalé účarovala hra NEED FOR SPEED na 3DO. Přes všechny debaty o dokonalosti SATURNa vs 3DO si myslím, že i SATURN je schopen zvládnout hru typu NFS. Proto jsem byl hrubě zkláman vzhledem, designem a vůbec samotnou hrou GALE RACER. Vůbec nechápu, jak to mohli vypustit. Osobně bych mu dal pouhých 5 procent. Ještě, že jsem nepsal recenzii! Ať již NEED FOR SPEED (jenom doufám, že konverze na PC nebude o nic horší, nedej Bôh, aby dopadla podobně jako GALE RACER)!!! GR rozhodně zakazují!!!





# Skořápy

ATARI ST

Jan Horyna

Tady kulička, tady kulička, tady není kulička, tady kulička, tady je, tady ne, jako v kasinu v Montecarlu. Kde je? Vsadte si pani, tisíc na kuličku! Ha, tady není, to je směla, zkuste přístě! Znovu hrajem! Tady kulička, tady ne a je zase tady, ha, tady kulička. Kdo si vsadí na kuličku? Tisíc na kuličku! Nikdo? Tak pětset! A, pán si vsadí! Nechci vám radit, ale kulička je pod 3. skořápkou... Pán věřil a udělal chybu! Kulička není, peníze v trupu! Děkuji, přideťte zas...

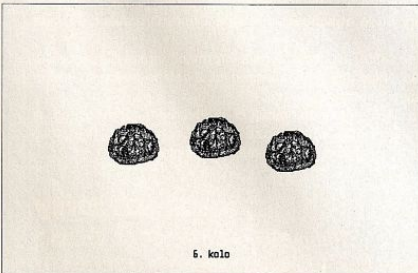
Tento dialog (v mém provedení monolog) asi každý z nás nejdou slyšet. A jestli jste ho nikdy neslyšeli, tak vězte, že se jedná o populární hru z českých náhod: Pořadatel (obvykle majitel 3 kelímku a kuličky - koule) strčí, tak, abyste viděli kam, kuličku pod jeden z kelímku a začne je promíchávat. Vy musíte dávat bedlivě pozor na kelímek s kulíčkou a po dokončení promíchávání si na něj vsadit. Jestliže jste měli štěstí vyhráváte dvojnásobek, v opačném případě s okamžitou platností vše ztrácíte. Tato hra, jako námet na hru počítačovou, může působit monotónním ba stupidním dojmem. Ale našla se jedna česká (moravská) firma, která si dala tu práci a předělala skořápy na počítač. Tato firma se nazývá ORTHODOX (nejde o překlep nýbrž o logo. Celý název je ORTHODOX Not very serious software) a musím říci, že zpracovala námet dokonale. Celá hra je rozdělena na dvě části. 1) je to test (tefík) makrovýrazů. Tento test má sloužit k omezení hráčů na minimum - „Kdo neovládá makrovýrazy, není hoden hrát skořápy“ citát

**78** Skořápy Strategie

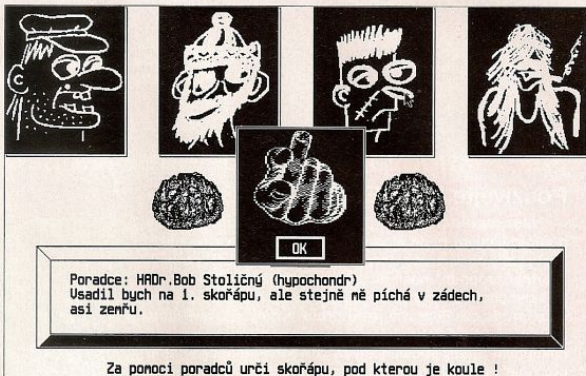
Grafika: 55 Hudba: 80 Zvuk: -  
Výrobce: ORTHODOX  
Minimum: ST, 512Kb RAM, Mono monitor  
Testováno na: ATARI MEGA STE, 4Mb RAM, HD 50Mb



Stefan Panel, sympatický a oblíbený poradce.



5. kolo

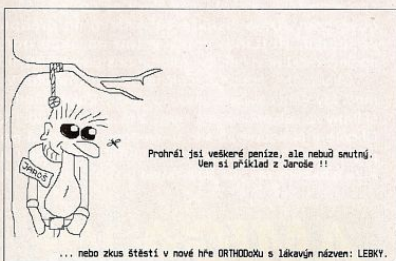


Za ponoci poradců určí skořápu, pod kterou je koule !

No comment !!

autora. Makrovýraz se tvoří celkem prostě, jedná se o opak zdrobnělin (př.: lehkáto - lehadlo, tlačítko - tlako a i samotný název hry „Skořápy“ je makrovýraz slova skořápky). Asi si říkáte, že je to brnkáčka, ale u slov jako křeček nebo hruska vs humor přejde. Mě osobně projit testem trvalo dost dlouho (15x jsem vypadal) a velmi mě naštvlo, že po neúspěšném dokončení testu vás hra katapultuje do systému. 2) je to hra samotná. Zde se vám objeví menu a počet vašich peněz. Jako prachy byly zvoleny Kx (autoři počítali s exportem na slovensko - x=nezávislá

proměnná). V menu jsou možnosti konec (No comment), Zmizet z podchodu (No comment), Zavolat do podchodu policii (No comment), Zvolit poradce, Motivovat poradce, Pomstít se poradcům a Jít hrát. V této hře jsou velmi důležitou součástí poradci a na jejich volbě často závisí vaše konto. Poradci jsou různých profesí, ras a povah, takže nechybí Romové, slepci, hypochondr, akademik, doktor, debil atd. Na to, aby vám poradci radili je však nutné je motivovat a to tím jiným, než penězi. Každému, pokud chcete, připslibte procentuální zisk z výhry (obecně platí čím větší procento, tím větší zisk), takže například při motivaci 1 % vám někdo klidně řekne, že tam koule není. Jestli však poradce vůbec nemotivujete, na váš dotaz (kde je koule?) vám ukáží prostřední prst (lidově řečeno „fuckovník“). S tím souvisí důležitá vlastnost poradců (úplatnost, spolehlivost), na které berte zřetel u výběru. Když náhodou po poradě s poradci prohrajete, máte možnost se pomstít. K dispozici je tento arsenal: párátko, chla, sekera, revolver, kulomet. (Autoři prosí: Jeli-kož je mezi poradci i jedna žena a kdybyste se jí chtěli nedejbože pomstít nepoužívejte střelné zbraně, revolver a kulomet, nýbrž použijte sekeru. Střílet na ženy a děti je v rozporu s listinou mezinárodních úmluv.) Cíl hry je velmi jednoduchý - obrát skořápě. Konec nastane v opačném případě (out of money). Co se týče grafiky, tak není co řešit, je prostě bezvadná (černobílá je



... nebo zkus štěstí v nové hře ORTHODOXu s lákavým názvem: LEBKY.

Poetický konec hry - Jaroš v pozadí



pouze proto, že je dělana pro monochromatické rozlišení s absencí barev) a zvuk je dost nadprůměrný. Skoda že není nic slyšet u míchání či rozhodování. Celkově vzato musím říci, že se jedná o nastrovou bombu. K tomuto závěru jsem dospěl, protože hra je bezvadně hrátelná a dost se nasměje, grafika splňuje svůj účel, hudba je super a cena pouhých 120 Kč (nejedná se o chybu, ani o vynechání nuly). Už se nemohu dočkat na další skvost této firmy s lákavým názvem LEBKY. S pozdravem „Sláva vítězům, trest poraženým“ (citát autorů) se loučím a doufám, že ORTHODOX převede své produkty i na Jaguara. PS: Kdyby vám v testu nefungovala čeština, nainstalujte ji zvlášť (KEYBCS2).

✕ Dracula



# CENOVÁ BOMBA

**Jak nakupovat, přitom ušetřit a naopak peníze získat?**

Používejte **INSIDER ACCESS CARD**.

Naše společnost se jako první rozhodla, že náš prvotný zájem bude kladen na Vás, koncové zákazníky. Proto jsme se rozhodli, že Všem zákazníkům, kteří podpoří "Partner program" naší společnosti, umožníme nakupovat za velkoobchodní ceny, které jsou jinak určeny pouze pro další prodejce. Připravili jsme proto vydání slevové karty **INSIDER ACCESS CARD**, která umožňuje držitelům nakupovat u naší společnosti za velkoobchodní ceny, a to bez omezení počtu odebraného zboží.

Tim ovšem výhody této karty zdaleka nekončí. Těm z Vás, kteří se prokážou touto kartou, budou ve vybraných společnostech poskytovány slevy až do výše 5% z koncové ceny. Dále získáte 10% slevu na předplatném časopisu, HotLine, volný vstup na akce pořádané společností Local Infinity, zdarma přístup na BBS atd.

Chcete-li si koupit například barevný monitor VC 1084S, zaplatíte normálně 9.750 Kč, což je přeci jen stále trochu moc. My Vám nabízíme jinou možnost. Zakoupíte-li si zlatou **INSIDER CARD** za 300 Kč, získáte možnost nakupovat u naší firmy za velkoobchodní ceny, a to již stojí za to. Ptáte se kolik ušetříte? Docela dost. Chcete-li si koupit již shora uvedený monitor a jste vlastník této karty, zaplatíte pouze 9.018 Kč, když k této částce připočtete 300 Kč za pořízení **INSIDER ACCESS CARD**, vyjde Vám, že jste ušetřili celkem 432 Kč na jediném nákupu. A za tyto ceny můžete nakupovat po celou dobu platnosti karty (1 rok).



**AMIGA 1/95**  
cena 18 Kč **INSIDER**

## Časopis zdarma

můžete získat, předplatíte-li si 12 čísel nového měsíčníku **AMIGA INSIDER** společně s cover diskem. Ptáte se, jak je to možné? Zkuste s námi počítat: koupíte-li si krabičku s 10 značkovými disketami 3,5" DD, zaplatíte minimálně 200 Kč nebo můžete zvolit jinou cestu.

Předplatíte si náš nový časopis a získáte dohromady 12 disket 3,5" DD s programy typu Wordworth 3.0, Digita Organiser, Deluxe Paint 5, Vista atd. a 12 čísel časopisu **AMIGA INSIDER**, a to vše za cenu 192 Kč a ještě při nejmenším ušetříte 8 Kč. Není to dobrá koupě, co říkáte?

Již v prvním čísle, které vyjde 1.9.1995, se můžete dočíst díky rozhovoru, který nám poskytne ředitel Partner programu firmy **ESCOM** do jejíž oblasti **AMIGA** spadá, jaké záměry má tato firma s počítači **AMIGA**. V tomto článku se dozvíte, zda budou či nebudou vyráběny nové typy **AMIGA** a případně jaké.

Dále jsme připravili zajímavé články z oblasti animací, grafiky, DTP, nového hardware a software. Pro předplatitele je samozřejmě cover disk, který bude obsahovat software **Digita Organiser** a **Digita Wordworth 3.0**.

Možná se ptáte, jak chceme tolik informací napsat do časopisu, který má 28 stran. Naše odpověď je následující. Z celého časopisu budou "obětovány" pouze 2 strany na inzerci.

Ti z Vás, kteří stále ještě váhají či nedůvěřují v něco nového, si mohou samozřejmě objednat pouze jedno určité číslo. Veškeré informace jsou k dispozici na našich telefonních číslech.

**local infinity**

Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3

tel.: prodej - 627 22 85, 627 22 86, grafické studio - 627 49 23, 627 49 24, fax: 627 31 07



# NOVÁ PRODEJNA

## Zákazníci čtete !!!

Prosíme všechny potenciální zákazníky, aby nám napsali to, co jim na trhu s počítači AMIGA chybí, o jaké služby v oblasti počítačů AMIGA by měli zájem. Napište nám, jaké informace očekáváte od Hotline služby. Dále hledáme Ty z vás, kteří něco znají a chtějí se podílet na činnosti AMIGA klubu, případně časopisu AMIGA INSIDER.

Od prvního srpna 1995 je **otevřena nová prodejna** s výpočetní technikou AMIGA a PC v ulici Premyslovská 14, 130 00 Praha 3. Nabízíme množství software, doplňků, výpočetní techniku AMIGA a PC, splátkový prodej a možnost výkupu vaší výpočetní techniky formou komisního prodeje, případně hotovostní úhradou.

## Prodejci pozor!

Hledáme všechny prodejce počítačů AMIGA A C64. Ti z Vás, kteří zareagují na tuto výzvu, budou bezplatně uvedeni v prvním čísle časopisu AMIGA Insider. Dále Vás žádáme o Vaše nezávazné objednávky, případně odhady prodeje na počítače AMIGA 1200, AMIGA CD32, AMIGA 4000. Staňte se i vy součástí Partner programu, jenž má maximálně podpořit prodej počítačů AMIGA. Všem našim partnerům v rámci Partner programu zajistíme reklamní podporu tím, že budou součástí naší inzerce. Naši partneři mají možnost odběru zboží na fakturu se smluvní dobou splatnosti.

## Ukázka z aktuálního ceníku (název zboží, koncová cena, INSIDER CARD):

AMIGA CD32	5,952	5,464
CD32 + SX1 + klávesnice + disk drive	19,558	18,826
Color monitor PHILIPS 8833 II	8,500	7,768
QS111A - mikrosčina, autofire	279	224
QS137 - mikrosčina, autofire	303	249
QS200 - bublinky, autofire	247	192
QS123 Warrior 5	335	296
QS172 Raider 5	467	418
QS189 Python	320	277
QS812 Bass Machine (1x30W)	1407	1213
QS817 Sound Stor (2x10W)	1983	1827
Digita Organizer	53	33
Digita Wordworth 3.0	53	33
Allen Bred 3D, Death Mask	53	33
CanDo	53	33
Vista	53	33
Photogenics	53	33
Pro Draw 3	53	33
Octa Med 6.0	53	33
Movie Setter	53	33
Valhala	53	33
Modeler 3D, Easy Ledger Demo	53	33
Corporation	53	33
Deluxe Paint 5.0 funkční demo	53	33
Sculpt Animate 4D Jr, Power Packer Prof. 3.0	53	33
Caligari 2, Morphing Animation, Aprt 5.0	53	33

### Chcete být prvními vlastníky A1200 od firmy ESCOM za super cenu?

Přijímáme závazné objednávky na AMIGA 1200 s termínem dodání začátkem září za následující cenu:

AMIGA 1200	12550	12000
------------	-------	-------

### Kniha plná čítů

Na více než 140 str. formátu A5 na Vás čekají cheaty a stručné návody na zhruba 2000 her pro PC, AMIGA, C64 a SEGA. Najdete zde poslední novinky, stejně jako i klasické hry, které neupadly do zapomnění. 99 70

### Uživatelská příručka CD32

Na více než 50 stranách formátu A5 je kompletně popsaná AMIGA CD32, Paravision SX1, Communicator a další potřebné informace, které Vám usnadní práci s tímto multimediálním počítačem. 65 45

Napište si o náš kompletní ceník.

## local infinity

Premyslovská 14, 130 00 Praha 3, tel.: prodej - 627 22 85, 627 22 86, fax: 627 31 07

další prodejci: BBS - OD Korál - Plzeňská 9 - Dčín - tel.: 0412 28311, PRESTO CS - Polská 15 - Praha 2 - tel.: 627 52 50

AMIGA INSIDER

Předplatné časopisu a INSIDER CARD

Příjemci a jmeno:

Rodné číslo:

Ulice:

Město, PSČ:

Závazné si objednávat následující čísla časopisu AMIGA INSIDER:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 1-12 1-12 + cover disc

Závazné si objednávat INSIDER ACCESS CARD za 300,- Kč.

ANO NE

● Zaplatil jsem 300 Kč

● Zaplatil jsem x 13 tj. Kč

● Zaplatil jsem 12 x 12 tj. 144 Kč

● Zaplatil jsem 12 x 16 tj. 192 Kč

na účet Local Infinity u Kreditní banky Plzeň 6. 9125694/2000, variabilní symbol: rodinné číslo

Podpis



# Colonization

■ PC, AMIGA

NAVOD

Po té, co se **Lubor Maruniak** dozvěděl, že řada lidí (především ti, kteří nikdy nehráli *Civilizaci*) dokonce nechápe systém hraničící se sepsat podrobný návod na hru, kterou jsme recenzovali v *Excaliburu* 35.

Mezi nejslavnější epochy lidstva patří bezesporu i kolonizování nových světů, které skrývaly netušené bohatství, poklady a spousty tajemství a záhad. Dobývání nového kontinentu bylo spojeno především s velkým přílevem osadníků, farmářů a zlatotoků, kteří zakládali vesnice a kolonie, rozšiřovali je a to dospělo až k rozšiřování na úkor Apačů, Inků, Aztéků a jiných. Když si byli jisti svým územím a dostatečnou svobodou, prohlásili nezávislost, ale to je zatím daleko.

Ted totiž máte jednu Karavelu s jednotkou průzkumníků a partou vojáků. Jestliže kliknete na obrázek lodi, ukáže se jednotky, které jsou na lodi. Kliknete-li na jednu z těchto jednotek dvakrát, zaktivujete ji a můžete s ní pohybovat, ale na volném moři bych vám to nedoporučoval. Aktivní jednotku poznáte tak, že blíká a informace o ní vidíte v pravém sloupci pod zmenšenou mapou. Ted je tedy aktivní jednotkou loď a vy se máte pustit do plavby. Ukažte šípku na místo, kam chcete plout a podržte tlačítko na myši. Objeví se malá šípka se slovem TO. Pak tlačítko pustíte a loď pluje. Když doplujete ke břehu, vysadíte osadníky a vojáků a je nejvyšší čas založit osadu. Až budou osadníci na tahu, klikněte na **ORDERS** a tam na **BUILD COLONY**. Pojmenujte ji a ukažte se vám informační okno osady, které můžete vyvolat kdykoliv během hry kliknutím na město. Největší okno na levé straně obrazovky zobrazuje vzhled a vyplnění vesnice, přehled přidělených povolání a produkce výrobků nad každým domem. Jednotky, které stojí před ohradou, nic nevybáží ani nespotřebovávají potraviny, jsou zkrátka nečinné. Univerzální jsou osadníci, kteří u všeho vyrábějí 3 kusy, nejhorší jsou námezdníci, kteří produkují maximálně 2 výrobky. Asi nejlepší jsou specialisté ve svém oboru, kteří vyrobí dvakrát tolik co obyčejní osadníci. U každého domu může být použito nejvýše tři obyvatelé osady. Výroba však závisí na surovinách, takže nepěstujete-li rudu, nemůžete kovat, nemůžete-li tabák, nemůžete vyrábět doutníky, bez dřeva nevyrobíte ani jedno kladivo, atd. Přehled získávání surovin je v pravém horním rohu, kde vidíte devět políček na městu přiděleném území. Jednotky přiděluje tak, že kliknete na jednotku a držíte tlačítko na myši, přičemž můžete s jednotkou pohybovat a přidělit ji buď k nějakému domu, nebo na políčko v „těžebním“ okně. Kliknete-li na jednotku bez držení tlačítka,

ukáže se vám menu, ve kterém můžete vybrat osadníkovu zaměření. To znamená, že když kliknete na povolání, jednotka se sama přidělí. Vedle povolání máte vždy uvedeno, kolik čeho vyprodukuje v případě, že ho k té které profesi přidělíme. Někdy jsou místo jednoho čísla uvedená čísla dvě, oddělená lomítkem. První číslo udává, kolik můžete vytěžit na políčku, na kterém se právě nacházíte, zatímco druhé číslo znamená, kolik byste mohli vytěžit na některém jiném políčku. Může se třeba také stát, že nemůžete například těžit, protože nikde v okolí není naleziště. Na surovinovém okně máte tedy přehled, kdo a kolik čeho pěstuje nebo těží. Je-li na políčku například ob-

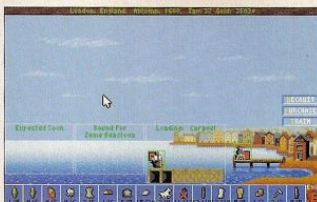
píbyvat. Na loď ho naložte tak, že na něj kliknete a tlačítko na myši podržíte. Dokud tlačítko držíte, můžete s kurzorem ve tvaru produktu, který jste vybrali, pohybovat, takže si s ním najdete na volnou bednu na lodi a tlačítko pustíte. V tom okamžiku se 100 tun zboží objeví v dosud prázdném prostoru na loď a je ve voze, zatímco ve skladu ubude. Jestliže potřebujete něco nutně odvézt i když toho není 100 tun, naložte to stejně a náklad na loď zešedne, což znamená, že není kompletní. A nakonec třetí okno v pravé dolní části obrazovky, kde jsou tři ikony, a to dům, muška a kladivo. Kliknutím na dům se ukáže veškerá produkce, například dřevo, kožešiny atd.



ráže listu tabáku, znamená to, že je tam výjimečně dobré naleziště tabáku. Může se ale také stát, že například město ležící u moře nemůže rybařit, dokud nepostaví doku. Ve středu mapy leží město, ve kterém se automaticky těží suroviny, i když jsou ve městě všechny jednotky zaměstnány. Ve spodní části pod oknem s domy a pěstováním je jakýsi výsek krajiny rozdělený na tři třetiny. V první třetině zcela nalevo máte přehled všech jednotek, které jsou momentálně ve městě. Nad nimi jsou v rozích dva znaky. V levém rohu obrázek vlajky USA a naproti symbolu královské koruny. Vedle každého



ho symbolu je počet procent, který vytisluje, na kolik procent je město svobodné. Jestliže procento u vlajky přesáhne 50 %, znamená to, že ve městě převládá svoboda. Tento počet procent zvyšuje například tím, že postavíte nakladatelství, universitu atp. Až průměr svobody ve všech městech přesáhne 50 %, můžete prohlásit nezávislost. Pod přehledem v osadě ubytovaných lidí je počet vypěstovaných potravin, přičemž potraviny za mezerou jdou do zásobárny. Jsou-li potraviny přeskřtnuty, znamená to, že je jich nedostatek a ubývají zásoby. Jakmile je nedostatek potravin, kolonii hrozí úbytek osadníků. V dalším okně je zobrazen přístav a pod ním šest beden. Stojí-li v přístavu vůz nebo loď, je několik beden otevřených, což znamená, že do nich můžete dávat, nebo, pokud v nich něco je, z nich brát. Počet otevřených beden závisí na kapacitě dopravního prostředku. Například karavela nebo vůz může uvést jen dvě naložené bedny, zatímco galeona může zaplnit všech šest úložných prostorů. Přehled všech surovin a výrobků máte zcela dole. Pod každým obrázkem produktu máte číslo, říkájící kolik tun toho kterého produktu máte na skladě. Jestliže toto číslo přesáhne 100 tun, je náklad připraven k naložení. Nemá-li město postaveno skladiště, nebude zboží po dosažení 100 tun dále



Jsou-li některé z nich přeskřtnuty, znamená to, že jsou spotřebovávány na výrobu, nejsou-li přeskřtnuty, ukládají se do skladu. Kliknutím na ikonu pušky se ukáží všechny jednotky, které ve městě nejsou nijak zaměstnány. Kliknete-li na jakoukoliv z těchto jednotek, zobrazí se vám menu s příkazy, které můžete jednotlivým jednotkám zadat, jako například čekat na loď, opovírně se atd. Písmeno vedle jednotky vždy udává, co jednotka právě dělá, takže S (sestry) znamená, že jednotka čeká, F (fortify), že se opoujeve a je-li místo písmene pomlčka ( - ), je jednotka bez příkazů. Ikona kladiva udává, kolik kladiv už máte vyrobeno na to, co momentálně stavíte. Každý objekt totiž vyrobíte pomocí kladiv a nástrojů. Kladiva se ze dřeva vyrábějí v kladivárnách a nástroje jsou kovány v kovárnách ze železné rudy. Tak například abyste postavili dělostřelectvo, potřebujete 180 kladiv a 40 nástrojů. Po postavení každého objektu musíte zadat, co se bude stavět dál a to v ikonce **CHANGE**. Poté se vám ukáže přehled všech staveb, které máte možnost postavit a vedle každé potřebných kladiv a nástrojů. Měnit objekt můžete i během stavby, přičemž investované kladiva se vám připočítají do nově zvolené stavby. Avšak zvolíte-li **CHANGE** během stavby, ukáže se vám výčet staveb a u nich počet kladiv a nástrojů scházejících k dokončení té které stavby. Potřebujete-li stavbu rychle dokončit a máte dostatek peněz,





můžete ji pomocí ikony BUY koupit. Čím více je stavba rozestavěná, tím méně zaplatíte. Kliknutím na EXIT v pravém dolním rohu městského obrazovku opustíte.

To bylo tedy vysvětlení, co všechno můžete natropit uvnitř osady a teď k informacím pod zmenšenou mapou. Jako první je letopočet, pod ním počet zlatáček, které máte v pokladnici a napravo výše cla v procentech. Jestliže jste někdy v minulosti přijali královu opatření zvýšit dovozní clo, musíte z každého v Evropě prodaného zboží zaplatit určitý počet procent do královny pokladny. O řádek níže vidíte obrázek jednotky, která je momentálně aktivní, informace o ní, o terénu, je-li to loď, tak i náklad, který má na palubě, a nachází-li se jednotka ve městě, vypíše se vám ještě navíc informace o městě včetně toho, co pěstuje a jaké jednotky jsou v osadě nečinné. Máte možnost vytvořit i obchodní cestu pomocí menu TRADE (čtvrté menu zleva nahoře), ale nemyslí si, že by byla nějak zvláště významná a užitek z ní také není nijak velký. Nalevo je menu REPORTS, ve kterém se dozvíte spoustu užitečných věcí a bez těchto informací nemáte vůbec žádný přehled o vývoji a dění ve vašich

jich nákladu. Zcela napravo je přístavní molo, na kterém stojí jednotky určené k naložení. Dole je seznam veškerého zboží, které můžete prodat či koupit. Jsou-li některé z nich přeškrtnuté, znamená to, že je nemůžete prodávat ani kupovat, a to díky tomu, že jste někdy v minulosti tyto produkty naházeli do moře na protest zvýšení cla. Kliknutím na loď zjistíte, co všechno může provést, takže například vylodit náklad, vyslat loď do Nového světa, či ji zařadit do fronty, je-li v přístavu více lodí. Kliknutím na jednotku ji můžete vytvořit či odobroit, přetvořit na misiónáře, přikoupit ji koně atd. Pod ikonou RECRUIT se skrývá seznam dobrovolníků, které můžete levně nakoupit. V menu PURCHASE kupujete větší věci, jako dělostřelectvo a lodě všech typů. V poslední ikoně TRAIN najdete seznam všech profesí, které můžete za tučný balík peněz nakoupit. Z přístavu se dostane tak, že odešlete loď do Nového světa, nebo kliknete na EXIT v pravém dolním rohu a loď zůstane v přístavu.

Funkce a ovládání hry už tedy znáte, takže teď stručný popis strategie. Když připlujete k novému kontinentu, zakládáte města zásadně na pobřeží, jinak



dejte se do nitra kontinentu za dobrodružstvím. Občas narazíte na obřadní místo, kde můžete najít zlato, pohřební mohyly, pramen mláde, nebo také houby (nemyslím tím houby, ale houby). Rozhodně se ne snažte hledat poklady na obřadních místech, kde odpovídají uhylný indiáni, nemusí se to vyplácet. Až nashromáždíte nějakou tu údernou četnu, pošlete ji na lov pokladů žijících indiánů. Když už jsem u toho plavění, měl bych vysvětlit pravidla boje. V boji záleží především na tom, jakou má jednotka sílu. Občejný osadník má sílu 1. Přidáte-li mu muskety, je z něj voják se silou 2 a konem z něho uděláte dragouna se silou 3. Po několika vyhraných bitvách se stane profíkem s obranným a útočným bonusem +50. Tento bonus se připočítává i z výhodného terénu, na kterém se jednotka nachází, takže například v opovněném městě máte mnohem větší naději na úspěšnou obranu než někde uprostřed prerie. Nejsilnější jednotkou ve hře je dělostřelectvo se silou 7, u kterého se však občas odečítá bonus za nevhodný terén. Polovina úspěchu bohužel závisí na náhodě, tudíž není k zahojení si občas přehodíte důležitým bojem uložení pozici. Nehrte se hned na nejsilnější kmeny, které mají 10 vesnic, koně a pušky, ale začněte s těmi menšími, které nemají více jak pět táborů. Také se vyplácí, předtím, než uskučíte první útok na kmen, požadovat poplatek. Jestliže vám vyhoví, od dalších vesnic téhož kmene už nic nečekáte. Rabování indiánů má tři výhody: nemusíte jim už nic dávat, užijete si legaci a získáte spoustu zlata. Za zlato, které vám indiáni svěříli, nakupte další jednotky, které



koloniích. Dále je menu ORDERS. V něm máte seznam příkazů, které můžete aktivní jednotce přikázat, jako například otevřít (fortify(F) - jednotka má větší obrannou schopnost), čekat (sentry(S) - bude čekat, dokud se nepřiblíží nepřítel), vytvořit kolonii (build colony(B) - vytvoří novou osadu), jdi do... (go to place(C) - jde do místa, kam ji přikážete), čkej na další jednotku (wait for next unit(W) - počká, až dáte příkazy ostatním jednotkám a pak se znovu ozve), rozpusťte jednotku (disband unit - jednotka je rozpuštěna), dalek clear forest (vykáč les), build road (založí silnici), bez příkazu (no orders (mezerník)). V menu VIEW si můžete všelijak zveštovat a zmenšovat mapu a pomocí Evropské status se podíváte do domovského přístavu v Evropě. Menu GAME obsahuje je volbu melodii a písni, LOAD a SAVE hry, PROHLÁŠENÍ NAZÁVISLOSTI a odchod do důchodu (RETI-RE) nebo vyskočení do dosu. Podobně jako ve hře Civilization máte i tady encyklopedii, která obsahuje všechny typy terénů, povolání, domů atd. Můžete ji vyvolat kliknutím na menu COLONIZOPEDIA nad okénkem se zmenšenou mapou. V menu ORDERS můžete lodím místo go to place přikázat go to port a vybrat přístav, do kterého má plout. Jestliže přikážete lodí plout do domovského přístavu v Evropě, ukáže se vám po několika kolech obrazovka Evropského přístavu. Nahoře vidíte rok a počet peněz, který disponujete. V okénku Expected Soon vidíte lodě, které se blíží k přístavu, vedle lodě, které právě odpluly a dále lodě, které v přístavu jsou včetně je-

byste museli všeho zboží a výrobky odvézt a přivážet vozem, který není ze začátku zrovna snadné vyrobit. S vojáky se zatím vydejte dobývat města vašich milých konkurentů, dokud jsou ještě nevzbrojená, a tak dostanete svých rukou pár zaběhých měst. Pravděpodobně s vámi budou chtít cizí mocnosti vyjednávat, takže jim vždy slibte mír a pak je napadnete nepřipravené - je to osvědčená metoda. Tuto metodu brzy použijete i v míru, protože když indiáni vykopou válečnou sekeru a vytáhnou na vaše nevzbrojené kolonie, skončí to většinou vyplněnou osadou. Mír si vykupujete od indiánů tím, že si k vám občas přijdou pro jídlo, kozešiny, cukr a tak podobně. Horší je to ale s půdou, kterou musíte od indiánů draze odkupovat. Pošlete-li jakoukoliv jednotku do tábora mezi indiány, a přikážete civilizovat indiány, může je naučit například žít na vaše nepláně. Když jednotka přikážete žít s nimi v míru, mohou vaši jednotky přeměnit či zdomokanit. Pomocí misíonářů přeorientujete indiány na katolickou víru a indiáni z něj na oplátku udělají specialistu na ohně. Ostatní mocnosti nebudou k indiánům tak ochotní, a tak se může stát, že vám občas indiáni usnadní práci. Až seženete nějakého toho zvěda, vy-



vám podstatně urychlí hygieny indiánských kempů. Až z Nového světa vymizí tak pět šest kmenů, můžete začít probírat ostatní evropské, kteří pryč je jméno Boha chtějí. Novou zemí jen pro sebe a pro svého krále. To jsou ale jenom výmluvy, na které jim neskočíte. Hrajete-li za jinou zemi, než za Španělsko, budou Španělé vaši nejtvrdší oponenti, co se týče boje. Válcit můžete i na moři, ale jen privateerem nebo fregatou. Samozřejmě je důležité, aby byla vyzbrojena vojáky, děly a měla co nejméně zboží, protože za zboží se snižuje útočný a obranný bonus. Jestliže je více jak 50% kolonistů pro svobodu, prohlásíte nezávislost, poražte královskou expedici armádu a končí tím vaše dobrodružství. Teprve teď si můžete s klidným svědomím, že jste nadělali fašírku z několika tisíců indiánů a cizích kolonistů a tím uchránili Nový svět od přelidnění, říci:

„Přišel jsem, viděl jsem, zkolonizoval jsem!“  
**x Lubor Marunjak**



# Ečstatica

■ PC

NAVOD

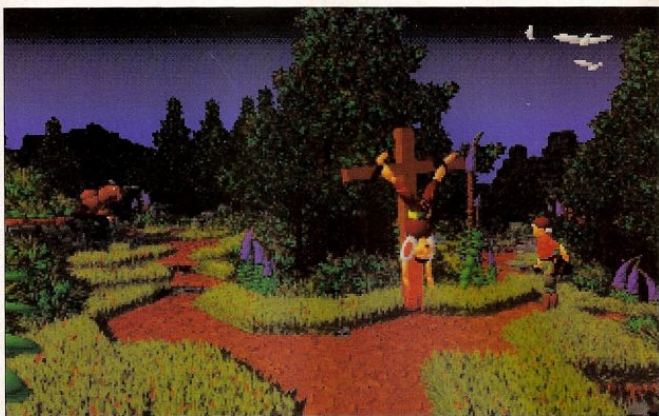
## Vesnice

První věc, kterou bych vám doporučil udělat, je zvládnout ovládání hrdiny, zejména byste měli dostat do krve kombinaci úder, kryt, úder, která je jakýmsi univerzálním návodem pro vítězné zakončení většiny bojů v této hře. Své bojové umění si ihned vyzkoušejte na malém skřetovi, který se motá v trávě nalevo od vás. Až s ním budete hotovi, jděte rovně, směrem do středu vesnice. Po několika krocích by na vás zezadu měla skočit obrovská gorila, která vás omráčí. Ocitnete se v místnosti s několika sudy přivázanými za nohy ke stropu. Gorila si do vás pákrát bouchne a poté kamsi odejde. Honem se vyprostěte z lana a vyběhnete ven. Dejte se doprava směrem ke schodišti a vstupte dveřmi nalevo. Zde ztřískáte trojici skřetů a seberte si meč. Pokud si chcete užít trochu legrace, můžete si obléci i bílé brnění a zkusit s ním zakopnout o kámen (ale předtím zasejovavt!).

Vyjděte ven a vraťte se kolem místa vašeho uvěznění, protože doprava a dveřmi vpravo vstupte do hospody. Zde pomozte statečnému ožralovi s drakem a nechte se jím odvést do skladu lihovin. Poté, co vám poví, co se ve vesnici vlastně stalo, můžete odejít, ale u dveří si nezapomenejte vztít z poličky mrkev (nebo co to vlastně je).

*Pozn. Lewis: Nebo v přední domku na začátku vašeho putování seberte mrtvolu klíč, odemknete jím dveře a pak z police onu zelenou rostlinu seberte.*

Nyní projděte kolem kostela a následujících tří dveří a do čtvrtých dveří vstupte. Ožralé prase (?) u krbu můžete klidně sejmout, a poté vyjděte nahoru po schodech. U stolu si přečtete knihu a pokračujte po schodech do místnosti s kouzelnou knihou a aparaturou. Knihu si přečtete a mrkev vhodíte do aparatury. Nyní musíte ještě sehnat květinu a panáčka, aby kouzlo fungovalo. Panáčka najdete v kostele (místnost



s oběšeným knězem) a květinu na travnaté cestě ke klásteru, který se nachází za vesnicí. Poslední přísada však ještě do aparatury nepřidávejte. Odložte ji si na zem a cestou ze schodů si ze stolu seberte medvídku.

S ním jděte do stáje. Až ho holčička sejmě, následující ji do kostela. Ukáže vám tajnou chodbu, kterou se však vy za ní neprocpete, a tak vám otevře další, která vede do kobek. Tam vybijte drzé kostry a pak seběhněte schody. Zde se stanete svědky zjevení, před kterým váš hrdina uteče zpět.

Vraťte se tedy k magické aparatuře a vložte do ní poslední přísadu - květinu. Jako veverka jděte opět do kostela a seběhněte dolů chodbou, do které jste se předtím nevešli. Proběhněte dlouhou chodbu, ztrestejte skřety za to, že si na vás dovolovali, dokud jste byli bezbrannou neverkou a vyběhněte po schodech k ustrašenému rytíři. Seberte rytířský meč, který po vás hodí, a odejděte dveřmi. Nyní běžte s tímto mečem k jezírku pod zámek, kde si stoupněte na kamenný blok. Budete pasován na rytíře a díky tomu vám konečně bude umožněn přístup do kouzelníkovy hradu.

*Pozn. Lewis: Pokud k němu přijdete před pasováním, promění vás v žabu. Pak musíte dosáhnout k čarodějnicí, která vám polibkem vrátí původní podobu.*

## Magův hrad

Tam se ihned vydejte, ale pozor, musíte do hradu jít pravou cestou, neboť levá znamená smrt i pro rytíře. Mag vás pošle na vrchol věže. Tam si přečtete knihu. Sejděte nyní až na dno věže, kde vám v cestě bude bránit kamenná socha. Abyste ji obešli, použijte taktiku krok, výkryt, krok, výkryt.

*Pozn. Lewis: A zezadu ji zmlatě až se postaví do pozoru (doslova).*



Jako další překážka vás čekají dva neviditelní rytíři, které však zlikvidujete bez nejmenších problémů. Nyní se dostáváte do místnosti plné soch.

Upřesťete této místnosti je propast, kterou můžete obejít dvěma cestami. Pokud ovšem chcete přežít, doporučuji dát se tou, kterou hlidá ohnivý drak (tj. pravou). Dostanete se tak ke dvěma odpocívadlům, která spojují čtyři schodiště (dvě vedoucí vzhůru a dvě dolů). Na první můžete bez obav vstoupit, ovšem druhé přejděte pouze přes levý horní roh a sejděte dolů po levém schodišti. (Nebo můžete bez obav sletět na kostěti). Po vaší pravici je brána, které si však vůbec nemustíte všimnout. Naproti ní jsou však dveře do kobky s dvěma u zdi opřenými rakvama. Z jedné z nich vyleze ubohá kostra, která se pod úderý vašeho meče brzy rozsepe a v druhé najdete brnění. Budete v něm se vypadat jako cvoci, ale vydržíte podstatně víc úderů. Na druhé straně od kobky se mezi dvěma sochami nachází otvor ve zdi. Tím se dostanete ke stojanu s knihou. Tuto kouzelnou knihu si vezměte a vraťte se celou cestu zpátky do hradu. Odtud jděte nejprve ke kamennému kruhu (na V od hradu), kde si položte kouzelnou knihu a poté do vesnice. Tam zamířte do kostela, kde na zemi seberte knihu. S tou se vydejte ke klásteru (východně od kamenného kruhu).

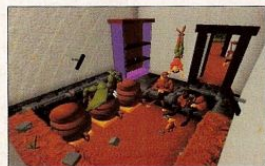
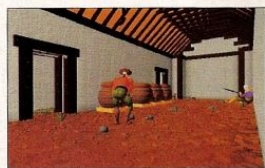
## Kláster a obřad

Předě dveřma hrdina sám přečte několik slov z knihy a mniši ho vpusť dovnitř. Nyní přijde ta zábavná část hry. Pobijte nejprve oba mniše, kteří vám otevřeli, a potom i všechny ostatní (sranda, že?). Jinak by vám bránili v sebrání kosti, kterou buhví pro účtívání. Takže jim ji seberte a vydejte se s ní ke kamennému kruhu. Do jedné ruky vezměte kouzelnou knihu, do druhé kost a stoupněte si doprostřed kamenného kruhu. Až bude kost nabitá, jděte s ní celou cestu dolů hradní věží do místnosti, kde jste předtím našli kouzelnou knihu. Zde odložte všechno kromě kosti samotné a dejte se vpřed dvěma za stojanem.

## Finále

Sejděte schody a následujte létající kouli ke stolu, kde se posadíte. Koule se před vašima očima promění v samotného Dábla! A nyní přichází moment pravdy, moment konečného rozhodnutí. Máte dvě možnosti. Buď odezvat kost dobrovolně Dáblu, pak vám dá z věčnosti k dispozici celý harem, nebo můžete jeho nabídku odmítnout a bojovat s jeho dračí podobou, a pak...

✖ Eldwyn a Kevin









**Odpovědi na minulé dopisy**

Konečně trochu lucka (Excalibur o prázdných vychází měsíčně) a proto také po delší době něco napíšu (zdržené dva prachy). Na začátek moje reakce na dopisy z minulých Excaliburů.

**Snímek časopis (Ex 46)**

Jazyková a gramatická úroveň se v posledních číslech zvyšuje - zkuste porovnat. Hodnotení her je subjektivní a může se stát, že s autorem nesouhlasíte. Excalibur je jediným časopisem u nás, který publikuje vydavatelství, které není závislé na příjmech z distribuce her. Proto např. Hle dostal v Excaliburu po zásluze tak málo procent.

**Trapná chyba (Ex 46)**

Excalibur je v Německu žádan více, než jsme si mysleli. Mezery v distribuční síti zaplníme, ale bude to chvíli trvat. Zkusíte to zatím v kamenných obchodech. Pokud je nemáte, zkuste si marky rozemnit ve směnárně.

**Rozbor Excaliburu 44 (Ex 47)**

Strana 3: Článek o koupi veškerých práv skupiny Commodore se zásadně dotýká budoucnosti Amigy a proto jsme ho zařadili hned vedle obahu, aniž by to za firmu Escom platilo. Podobně prodej herního časopisu jiné firmě je významný a nebral bych to jako reklamku na onen časopis. Excalibur nepotřebuje předložit žádné firmě a píse článek otevřeně.

Strana 4 a 5: Zmínění redaktorů o hrách nepsali, pouze redigovali, proto jejich recenze nemohly vypadat nijak.

Strana 19: Bohužel vzhledem k rozsahu Excaliburu nebylo možné dát Kyriandi více než jednu stranu (v čísle bylo 20 recenzí) a proto se tam některé obrázky nevesly. Je to škoda a omlouváme se. S některými dalšími připomínkami souhlasím a v dalších číslech jsme je nezávisle na tomto rozboru odstranili.

**Týdeník kontra měsíčník**

V poslední době jste byli svědky obrovského zrychlení. Excalibur vyšel v červnu dokonce 4x. Za měsíc tedy vyšlo 128 stran, které obsahovaly celkem 65 recenzí, 6 návodů a množství dalších redakčních stran. Co nás to napadlo? Proč jsme přešli na týdeník?

Když jsme asi před dvěma měsíci zvažovali, jak vylepšit Excalibur, dospěli jsme k názoru, že doba čtrnáctidenní je za námi. Zbývaly dvě možnosti: týdeník nebo měsíčník. Je jasné, že téměř každý z nás by chtěl raději tlustý měsíčník, než tenký týdeník. Naše myšlenky se tedy pokoutně ubíraly k měsíčníku. Naráželi jsme však neustále na dvě zásadní překážky, které se zdály být nepřekonatelné.

První překážka: vysoká cena. Excalibur jako čtrnáctidenní stál 24 Kč a měl 36 stran. Pokud by měl mít 128 stran, pak by při stejném poměru cena/počet stran stál 85 Kč.

Druhá překážka: aktualnost. Optimální by bylo, kdyby recenze na hry vyšly přesně v den, když je zahájen prodej hry. Toto však donedávna nebylo možné, neboť mnohé hry nám prodejci přicházely po zahájení prodeje hry. U měsíčníku by se tedy mohlo často stát, že recenze by vyšla o 6-8 týdnů později, u týdeníku pouze o 10-16 dní. Některé tituly nám prodejci nechťli přicházet s odůvodněním, že mají pouze jeden kus a ten že chtějí prodat.

Naproti tomu týdeník zajišťoval snížení ceny jednotlivého výtisku a umožňoval rychle reagovat na novinky. Jeho hlavní nevadou však byl nízký po-

čet stran a poměrně málo obrázků.

Nakonec jsme se rozhodli pro týdeník s tím, že jakmile to půjde, přejdeme na silný měsíčník. Od onoho rozhodnutí uplynulo pět Excaliburů a došla spousta reakcí a názorů. Když to shrnu, tak většinou se líbí: zpomalení množství recenzí a návody, seriál Násilí ve hrách a Action Replay, plakáty, tipy a triky. Některým z Vás se líbí rubrika Týden a grafická úprava Ex 45. Většinou se nelíbí: grafická úprava Ex 45, málo stran, slabá obálka. Předplatitelé si stěžují na absenci obalu (za to se omlouváme, vypustili jsme ho kvůli urychlené odeslání, od Ex 48 výše jsou Excalibury opět baleny).

Mnohým by tyto výsledky vyhovovaly, Excalibur však má vyšší ambice. Nechceme, aby Excalibur byl pouze dobrý a aktuální zdroj informací, ale aby byl jedničkou i pokud jde o grafickou úpravu, rozsah a celkový dojem.

**EXCALIBUR OD ČÍSLA 50:**

- \* měsíčník, 148 stran
- \* kvalitní obálka a papír
- \* skvělá grafická úprava
- \* cena 75 Kč
- \* CD pro předplatitele zdarma
- \* nejlepší obsah

Ti z vás, kteří si předplatí Excalibur na 12 čísel, dostanou k nim i "cedéčka" pro PC/Amigu zdarma (více informací na str. 2). Také souasní předplatitelé budou mít možnost získat CD zdarma (podle informování korespondenčně).

Excalibur tedy bude mít od čísla 50 parametry těch nejlepších evropských časopisů. Proč jsme se rozhodli pro zvýšení počtu stran? Týdeník Excalibur měl 128 stran měsíčně a nestálo nám to pro uveřejnění všech článků a obrázků, které jsme měli k dispozici. Dostačující bude pro nás nejméně 148stránkový Excalibur, jehož cena by měla být podle propočtu kolem 100 Kč, ve skutečnosti však bude „pouze“ 75 Kč, což je podle průzkumu ještě únosná cena (za týdeník Excalibur jste vydali 4 x 19,90 = 79,60 Kč měsíčně za 128 stran). Nový „superextramegacool“ Excalibur by rozhodně neměl chybět nikomu z fandů počítačových her! Těším se na vaše názory a náměty. Díky za pozornost. -ml-

**Bude Excalibur prodávat hry?**

Supravá a nejlepší redakce Excaliburu! Nevím, jestli už tu na někdo řekl, ale jste SUPER! Díky vám jsem zrušil předplatění jiných časopisů, které nedosahovaly ani takové kvality jako váš časopis. Jsem rád, že dodržujete svoje slovo a neděláte recenze akorát pro PC nebo Amigu, ale zabýváte se téměř všemi celkem dobrými počítači nebo konsolami.

1. Co se týče toho COVER CD - je super, ale je mi téměř na nic, protože CD-ROM nemám a pro A1200 je k neshánění, takže všechno stahuju ve škole z PC. Proč třeba nedaté vydání předplatitelů mezi 1 CD nebo 2 diskety? Já bych určitě si vzal a odebral ty diskety než CD! Ale jinak tak dobrý. Nemůžu si stěžovat: Ale neusuňte na monitoru a takhle pokračujte i nadále!

2. V samotném časáku bych možná rád viděl více obrázků. Návodů neroztahuju.

3. Nezačne Vás časák s prodejem her pro PC, Amigu a jiných? Určitě bych to uvažil! Snažte se! Váš oddaný čtenář

➤ **Přemek Hušek ze Stříbra**

1. O zařazení cover-diskety pro Amigisty neuvažujeme, protože na jednu nebo dvě diskety se vejde

ISSN 1210-1125. Zalobeno 1990.

YDVALET: Martin Ludvík

REDITE: Přemysl Tvrdý

SEFREDAKTOR: Antonín Bink

PŘEDSEDA REDAKCE: Jiří Bink

REDAKTOR: Tomáš Měsíček (Naquel P. Ticks), Jan Kleisner (UKL)

Tomáš Smolík (Lewiss), Petr Chlámský (Genaon), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Štern (Muddok), Tomáš Jungwirth (Toker), Karel

Fríon (Roger 12), Michal Fránek (Mikrosvět Pysík), Marek Ráděčka (Marek), Jirek Komárek (Jok), Karel Isidorian (Kai), Jakub Hrzek

(Wily), Radek Švarc (Alii), Jan Valenta (Azreel), Jan Horyna (Dracul)

INZERCE: Klára Doušová

(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16

ADMINISTRACE: Jana Hladková

DTP A DTP: Pavel Mařík, Edo Hlávka

DATABÁZE: Bohdan Rameš

TISK: Alekš Srd

Některé další spolupracovníci a pomocníci: Kočka Kety, Apple Macintosh

Brník, Quadra 700, 900 a Power Macintosh, QuarkXPress, Adobe

Photoshop, James Ledecy, Adobe Illustrator, Live Picture, Script

AC/DC, Girls Got Rhythm, Schott to Hirt, Deep Purple: Lady Luck,

Kek: Věsel jsem přádko, Karel Křil: Bratříčku, zavívej vřátka, Saxon:

Crusader, Romette, Fingerlitz, The Look, Měšička s džsem, Monty

Python's Flying Circus: Bishop, Vydání, Noční volání speciál.

Předplatění: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432

Kč, 48 čísel 864 Kč. Na složenkou typu C (obdržíte za poštu) napište

adresu: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čtenář vyplně adresy

na listu chce časopis zapsat (včetně PCP). Na zadní stranu

„Zpráva pro příjemce“ čtenář napíše, jaká čísla si předplatí, vy-

šloubte její počet cenou a sečte. Zaplatí na poštu. Kontrolní

číslo je 02/667 123 15.

Předplatě pro SR:

Ultrasoft, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15, Tel: 07/496400

Adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Nevydávám příspěvky nevěracím.

ROZŠÍŘUJE: PAS a soustředí distributři.

Podávání nových zápisů povoleno Redakčním oddělením

Praha č. 164594 ze dne 25.7.1994, MK CR 5 204, MKJ 47 129.

Podávání nov. zápis. povoleno RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994

č. 36594 a RPP-Ba, č. 2157/95-P ze dňa 15.5.1995.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995.

Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoliv části bez předchozí

písemného svolení vydavatele je zakázána.

poměrně málo, kopírování a rozesílání by bylo komplikovanější. Navíc čtenářů Amigistů je menší a na mají většinou přístup k PC CD-ROM, na kterém si mohou programy pro Amigu z Excaliburu COVER CD přepokopírovat.

2. Více obrázků chystáme od čísla 50, kde bude více stran. Je jasné, že dobře vybrané obrázky představí hru lépe než recenze, zejména po grafické stránce. V Excaliburu s 32 stranami nám na ně nezbýválo dost místa.

3. Prodejem her se rozhodně nechceme zabývat, Excalibur zůstane i nadále jediným herním časopisem u nás, který otiskuje NEZAVÍŠEC recenze, založené jen na názoru autora, bez jakýchkoli obchodních tlaků. Pokud bychom někdy změnili názor, budeme vás včas informovat. Samozřejmě doufáme, že o nabídce her na trhu se dozvíte na stránkách Excaliburu prostřednictvím inzertní distributorů a prodejci.

-pt-

**Excalibur téměř zlevní**

Čau Ex, sem tvůj fanek. Máám tě i předpředčleně. S výhodami předplatného jsem fakt spokojený.

1. To, že podražíte, mě moc nerozházelo. Váš první COVER CD mě mile překvapil.

2. Chci se zeptat, v jakých periodách budou covery vydávány.

3. Kdy vydat seznam návodů, recenzí, názvů her a číslo Excaliburu, ve kterém byly recenzovány.

➤ **Zach**

1. Zvýšení ceny Excaliburu bude spojeno s výrazným zvýšením počtu stran, takže by se dalo hovořit téměř o zlevnění.

2. Cover CD budeme pro předplatitele vydávat počínaje číslem 50 ke každému Excaliburu.

3. Takový seznam bude v Ex 50 a také na Cover CD 50.

-pt-



„Když chcete vytvořit opravdu vynikající hru, musíte zapojit všechny své síly. Práce na počítačové hře není vůbec jednoduchá, ale vyplácí se. Nemyslete si, že se stanete idealem již po své první nebo druhé hře, ale půjdete-li opravdu za hranice svých možností, můžete se po dokončení svého dalšího díla ocitnout na špičce. Jen na jednu věc si musíte dát pozor - pokud chcete začít tvořit hru, nesmí být první myšlenka, co Vás napadne, kolik dostanete peněz.“

Takto vedl svou řeč můj anglický kolega Brian Williams k týmu Pterodon Software (tvůrci Osího ostrova a 77) při své první návštěvě Studia Vochozka Trading v Brně. Nejen pro ně, ale i pro všechny vývojáře, kteří se mnou spolupracují, se otevřela absolutně nová dimenze - vývoj počítačových her pro celosvětový trh s CD-ROM. Jeho monolog zněl působivě, ale přesto se Pterodoni dále zeptali, kolik teda k sakru dostanou. Jeho odpověď (po několika sekundách počítání na kalkulačce a nahlédnutí do kursovního listku) zněla:

„Milion dvě stě tisíc korun a možná i víc. Pro Vás osobně.“

Tuto částku si můžete vydělat i Vy. Jestli chcete spolupracovat na vývoji počítačové hry, musíte udělat první krok - jakýmkoliv způsobem mi napsat nebo poslat fax. Koho vlastně snímá? Grafiky (kresba na papír, do počítače nebo 3D), programátory (C, assembler, Pascal), hudebníky, scénáristy a designéry.

Na ukázky čeká  
Petr Vochozka, VOCHOZKA TRADING

Moje adresa:  
Petr Vochozka  
Studio Vochozka Trading Brno  
Bolzanova 42  
618 00 Brno  
tel/fax 05-535 113  
přes víkend 0463-22 373

PS: Zájemci ze Slovenska volejte na 07-496 346



POZOR

Amiga 1200.....	13990,-
Amiga CD 32.....	5890,-
Parasusion SX-1.....	9100,-
Blizzard 1230/40 Mhz	5990,-
Microvitec 1438 14".....	13990,-
Monitor 1084 ST.....	8290,-
Hry a soft. na CD 32.....	od 340,-

POZOR

**PRODEJNA OD 17.7.1995 PŘEMÍSTĚNÁ NA NOVOU ADRESU!**

**Praha 8 Čimická 19 181 00 Čimice**  
 Po.-Pá. 10.00-18.30  
 So.-Ne. TELEFON **02/855 72 35**

## OMEZENÝ rozpočet na reklamu?

Excalibur shop nabízí výbornou cestu k získání 100 000 aktivních zákazníků.

Volejte tel.: 02/667 123 15-6

## Zálohování Vašich dat na CD ROM a výroba kopií CD

### Výroba CD ROM z harddisku

1 kus	1 100,-
2 kusy	1 050,-
3 kusy	1 000,-
4 kusy	950,-
5 kusů	900,-
6 kusů	850,-

(dohodou)

### Kopírování CD

1 kopie	850,-
2 až 5 kopií	800,-

(dohodou)

podrobnější  
informace na lince  
(02) 3164981

### GigaStore vol. 1

Bezespory velmi kvalitní kolekce fotografií nej-různějšího zaměření (1700 GIF souborů), dále obsahuje série zvukových efektů ve studiové kvalitě - možné užití i v profesionální sféře.

Tato kolekce byla vyrobena navzdory titulům stejného zaměření, které jsou zpravidla drahé a ne vždy tak kvalitní.

CD 1 Vám bude zasláno dobírkou v hodnotě 390 Kč na základě telefonické objednávky.

Připravované CD GigaStore vol. 2 Vás ponoří do světa digitálního videa na Vašem PC.

Objednávky a informace na lince (02) 3164981

 **Mediapol**

Sdružení českých podnikatelů

## NEČEKEJ NA

ES **Commodore AMIGA**

**AMIGA CD32 Spectacular Voyage** 6990

- Oscar + Diggers + Chaos Engine + Microcosm!

**AMIGA 1200 Desktop Dynamite** 15490

- Oscar + Dennis + WordWorth + DeluxePaint IV!

**AMIGA 600 Wild Pack** 8490

- Push Over + Putty + DeluxePaint III!

**Philips 8833 barevný monitor** 8890

**Datalux - ext. disk. drive 3,5" DD 880KB** 2490

**E1200/4 4 MB pro A1200 + hodiny** 6490

- objednané zboží zasíláme i na dobírku, vše skladem

- provádíme kompletní servis A500 - A4000, možno zaslat i poštou

- hledáme další smluvní prodejce, nabízíme nejširší sortiment

Ceny včetně DPH, kompletní nabídku zasíláme zdarma!

Prodejna:  
Svornosti 2  
736 01 Havířov 1  
Tel.: 069 / 68 10 418  
Fax: 069 / 68 10 564

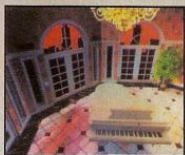
 **javosoft**  
COMPUTER



# PRO ZÁBAVU I ODDECH...

## PC - 3,5

A - TRAIN CONSTRUCTION	EYE OF THE BEHOLDER 3 .. 1399.00	RAVENLOFT .....	1169.00		
SET .....	259.00	F-19 STEALTH FIGHTER .....	619.00		
AL QADIM .....	1299.00	FLASHBACK .....	1399.00		
ANOTHER WORLD .....	549.00	FORMULA 1 .....	999.00		
ARMORED FIST .....	999.00	GUNSHIP .....	479.00		
CHAMPIONSHIP MANAGER	INDIANA JONES 4 action .....	499.00	SECRET OF MONKEY		
ITALIA .....	999.00	INDIANA JONES 4 adventure ...	1399.00		
CHAMPIONSHIP MANAGER	INFERNO .....	1649.00	ISLAND 2 .....	619.00	
COMPENDIUM .....	999.00	IRON CROSS .....	1569.00	SECRET WEAPONS	
COMANCHE MAXIMUM	JURASSIC PARK .....	1299.00	OF THE LUFTWAFFE .....	699.00	
OVERKILL .....	1599.00	KING'S QUEST 4 .....	619.00	SPACE QUEST 4 .....	619.00
DARK LEGIONS .....	1299.00	KING'S QUEST 5 .....	699.00	SPELLJAMMER .....	1299.00
DAY OF THE TENTACLE .....	1499.00	LEISURE SUIT LARRY .....	3 549.00	STAR TRAIL - REALMS	
DELPHINES CLASSIC	LINKS 386 PRO .....	1599.00	OF ARKANIAN .....	1569.00	
COLLECTION (5 her) .....	999.00	LORDS OF MIDNIGHT .....	1299.00	SUPER VGA HARRIER .....	1399.00
DELTA V .....	1149.00	LUCASARTS CLASSIC	T.F.X. ....	1679.00	
DOMINUS .....	1499.00	COLLECTION (5 her) .....	1099.00	THE DREAM TEAM (3 hry) ..	1119.00
ELDER SCROLLS: ARENA .....	1499.00	OPERATION BODYCOUNT .....	1099.00	THE HORDE .....	999.00
EUROPEAN CHAMPIONS .....	1119.00	POLICE QUEST 3 .....	549.00	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 ..	1599.00
EYE OF THE BEHOLDER 2 ..	619.00	POWER DRIVE .....	1059.00	WORLD CUP 94 .....	899.00
				X-WING - STAR WARS .....	1599.00



## PC - CD



ARMORED FIST .....	1699.00	FORMULA 1 .....	1099.00	STAR TRAIL - REALMS OF	
BURIED IN TIME(3 CD) .....	1599.00	HARPOON 2 DELUXE ...	1589.00	ARKANIA .....	1699.00
COMANCHE MAXIMUM		INDIANA JONES 4 adventure ...	1749.00	T.F.X. ....	1789.00
OVERKILL .....	1599.00	INFERNO .....	1799.00	THE HORDE .....	1399.00
DELPHINES CLASSIC		JOURNEYMAN PROJECT		UNDER A KILLING MOON	
COLLECTION (5 her).....	1099.00	TURBO .....	1699.00	(4 CD) .....	2199.00
DELTA V .....	1749.00	JURASSIC PARK.....	1299.00	WOLF .....	1699.00
DID'S VIRTUAL WORLD		LINKS 386 PRO.....	1749.00	WOLFPACK .....	1099.00
(F 29, EPIC, ROBOCOP 3) ..	1099.00	LORDS OF MIDNIGHT...	1299.00	WORLD CUP 94 .....	999.00
DOMINUS .....	1699.00	SECRET OF MONKEY ISLAND ...	1679.00	ZEPHYR .....	1499.00
ELDER SCROLLS:		SPECTRE VR .....	1799.00		
DAGGERFALL .....	1799.00				

## TIP PRO TENTO MĚSÍC

### BURIED IN TIME (VOLNÉ POKRAČOVÁNÍ HRY JOURNEYMAN PROJECT)

- 3-D FOTOREALISTICKÁ ADVENTURA
- BOHATÁ DĚJOVÁ LINIE KOMBINUJÍCÍ NAPĚTÍ A TAJEMNO
- VČETNÉ RŮZNÝCH MINULÝCH A BUDOUČÍCH SVĚTŮ K PROZKOUMÁNÍ
- 7 CÍTNĚ STŘEDOVĚKÉ FRANCIE A MAYSKEHO MEXICA
- VÍCE NEŽ 70 HODIN FANTASTICKÉ ZÁBAVY NA 3 CD - ROM
- PŘES 2 ROKY PRÁCE NA PROJEKTU HRY



OBJEDNÁVEJTE NA ADRESÁCH: ČR: NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN 11 SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15